
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #204
Play manía
PlayStation VR
¡El futuro ya está aquí! Probamos la realidad virtual de PS4
PlayStation TALENTS
Buscando talento en España
Los mejores análisis
UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS
NBA 2K16
ROCK BAND 4
TALES OF ZESTIRIA
DRAGON QUEST HEROES...
ESTE SÍ ES EL JUEGO QUE BUSCÁIS
STAR WARS BATTLEFRONT
La Fuerza despierta primero en PS4
AVANCES
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
CALL OF DUTY BLACK OPS III WRC 5
JUEGO DE TRONOS NEED FOR SPEED
MINECRAFT STORY MODE FALLOUT 4
COMPARATIVA
FIFA VS PES
El derbi, más reñido que nunca

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Las estrellas del futuro visitaron Madrid

A principios de mes se celebró la Madrid Games Week, el evento relacionado con videojuegos más importante de nuestro país. Una feria que permitió que miles de visitantes probaran por primera vez en España PlayStation VR, antes conocido como Project Morpheus, y que, como os contamos más adelante, es bastante más que sorprendente. Pero también se pudo jugar a *Dark Souls III, Star Wars Battlefront, Black Ops III, Street Fighter V, Assassin's Creed Syndicate*... Y se pudo trepar por una pared emulando a Nathan Drake para lanzarse después en tirolina o ascender al Big Ben para tirarse en un salto de fe... Se pudo comprar merchandising, jugar con la primera PlayStation, la original, la que el 29 de septiembre celebró 20 años entre nosotros; y participar (o asistir) a las finales presenciales de la Liga Oficial PlayStation. Hasta hubo un espacio en plan relax para los miembros de PS Plus...

Pero hubo muchas cosas más allá del espectáculo. Ninguna edición de MGW había ofrecido tantas sorpresas para la prensa como este año. Sony inició la feria con una conferencia a lo E3 en la que anunciaron desde el lanzamiento de la aplicación de Netflix para PS4 a un club de beneficios para los usuarios de PS Plus, o la puesta en marcha de PlayStation Talents (de la que también os hablamos más adelante). Incluso se pudo ver un vídeo de la película de "Ratchet & Clank". Y es que Sony, o más PlayStation, se convirtió en protagonista indiscutible del evento, acaparando gran parte del espacio del pabellón 10 de IFEMA y llenándolo con juegos (propios y de third parties) y, sobre todo, llenándolo de futuro. De futuro en todos los sentidos. En su stand estaba jugable la realidad virtual, pero también estaban los 20 finalistas de los Premios PlayStation, que representan una parte del futuro de la industria del videojuego en nuestro país. Uno de esos proyectos llegará el año que viene a PS Store, igual que lo hará el 1 de diciembre *Dogchild*, el ganador del año pasado. No son super-mega-producciones, como *Uncharted 4*, pero son la semilla para cultivarlas en ese futuro que se dibuja tan prometedor. Y en stands como el de BadLand, además de ver *Juego de Tronos* o *Handball 2016*, había geniales indie españoles (como *Castles*, finalista de los Premios PlayStation del año pasado). Y en Made In Spain Games, muchísimos más, la mayoría para PC, es verdad, pero con perspectivas de llegar a nuestras PlayStation. Estamos viviendo un nuevo boom del desarrollo en España que pronto nos alcanzará en PS4 con su onda expansiva. No lo perdáis de vista, porque forma parte del futuro, igual que PlayStation VR, *Tekken 7, Uncharted 4, Far Cry Primal, Final Fantasy XV, Kingdom Hearts III, Deus Ex Mankind Divided*... De hecho, hemos lanzando una nueva web dedicada a ello: www.hobbyconsolas.com/industria. Para ellos, los desarrolladores españoles, que podrían convertirse en las estrella de la Madrid Games Week 2016 o 2017 o 2018... En las estrellas del futuro.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a disfrutar a lo grande con la selección española de basket, celebrar el cumple de Play, ir a MGW y mucho más.



Marc Gasol celebró con Playmanía el triunfo de la selección española en el Eurobasket. Parece que su presencia en *NBA 2K16* les ha dado suerte.



¡Feliz cumpleaños! Celebramos el 20 aniversario de PlayStation con esta bonita (y riquísima tarta) que nos envió Sony España.



Los dos Danieles (Acal y Quesada) han dado la nota de lo lindo con *Rock Band 4* y sus nuevos instrumentos. Menos mal que la selección musical molaba que si no...

Lo que nos habéis dicho...

Jugada completa



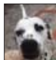
@luis_nyk
Encantado de conseguir el Nº 1 de @Hobby_Consolas y saludar a los de @revisplaymania también. iDonuts para todos vosotr@s amig@s jugones!

Previsor



@xinholopez
@revisplaymania ¿Algún descuento de Ikea para comprar una nueva estantería? Ya me queda poco espacio para las revistas...

Fans del basket



@Air24M
@Rafaikkonen genial reportaje del *NBA 2K16* en @ revisplaymania por tu culpa mi Hype por el juego ha aumentado.

Big... Boss



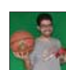
@INAVius78
BIG Número 203 de @ revisplaymania Reportaje de Hideo Kojima y Guía *MGSV* Así Merece Mucho la Pena la Revista... Boss

Chistosos



Juan Manuel Campos
¿¿¿Si un cura compra la playmanía,la adición a los videojuegos tiene cura???

Los buenos tiempos...



@aircriss89
Con el crack de @daniacal! Te sigo desde pequeño en @revisplaymania



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #204

Play manía



¡Jugamos con PlayStation VR!

Durante la Madrid Games Week, pudimos probar el visor de realidad virtual de PS4, antes conocido como Project Morpheus, ¡y estamos entusiasmados!



FIFA 16 vs PES 2016. Ponemos cara a cara a los juegos de fútbol de EA y Konami, más igualados que nunca.



Assassin's Creed Syndicate. La lucha entre asesinos y templarios se traslada al Londres del siglo XIX.

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA
Star Wars Battlefront
Luke Skywalker y Darth Vader ya velan armas de luz ante la que promete ser la mayor batalla del año en PlayStation 4.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 13 DE OCTUBRE AL 13 DE NOVIEMBRE

El ritmo de lanzamientos no se va a detener hasta que estemos bien entrados en diciembre, así que estáis de enhorabuena. A lo largo del próximo mes, podréis haceros con un sinfín de títulos, entre los que se cuentan algunos de una calidad presumiblemente elevada.

13 DE OCTUBRE MARTES
- Minecraft: Story Mode • PS4 / PS3
- The Talos Principle: Deluxe Edition • PS4

16 DE OCTUBRE VIERNES
- Disgaea 5: Alliance of Vengeance • PS4
- Dragon Quest Heroes: El infortunio del Árbol del Mundo y la raíz del mal • PS4
- Dungeon Travelers 2: The Royal Library & the Monster Seal • PS Vita
- Tales of Zestiria • PS4 / PS3
- Wasteland 2 • PS4

20 DE OCTUBRE MARTES
- Life is Strange - Episode 5 • PS4 / PS3
- Primal Carnage: Extinction • PS4

22 DE OCTUBRE JUEVES
- Just Dance 2016 • PS4 / PS3

23 DE OCTUBRE VIERNES
- Assassin's Creed Syndicate • PS4
- Guitar Hero Live • PS4 / PS3
- Let's Sing 2016 • PS4
- Hora de Aventuras: Finn y Jake, investigadores • PS4

27 DE OCTUBRE MARTES
- Divinity: Original Sin Enhanced Edition • PS4
- WWE 2K16 • PS4

5 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Need for Speed • PS4

6 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Call of Duty: Black Ops III • PS4 / PS3
- Carlitos y Snoopy: El videojuego • PS4

10 DE NOVIEMBRE MARTES
- Alekhine's Gun • PS4
- Fallout 4 • PS4

13 DE NOVIEMBRE VIERNES
- La Voz Volumen 3 • PS3
- Sword Art Online: Lost Song • PS4
- Tony Hawk's Pro Skater 5 • PS3



OCTUBRE 16

Tales of Zestiria

Esta célebre saga de rol se estrena en PS4 con una entrega que también se puede disfrutar en PS3.

www.bandainamcoent.es/games

Novedad en página 38



OCTUBRE 16

Dragon Quest Heroes

Con su mezcla de "musou" y RPG, se trata, sin duda, de uno de los grandes tapados del año. No lo perdáis de vista, porque rebosa estilo.

http://dragonquest-game.com/heroes/

Novedad en página 42



NOVIEMBRE 05

Avance en página 72

Need for Speed

La saga de velocidad de Electronic Arts volverá a rodar por el asfalto tras un año de descanso que parece haberle sentado de lujo.

www.needforspeed.com

OCTUBRE 23

Assassin's Creed Syndicate

El Londres de la revolución industrial aguarda una lucha entre asesinos y templarios que promete ser más "barriobajera".

assassinscreed.ubi.com

Avance en página 70



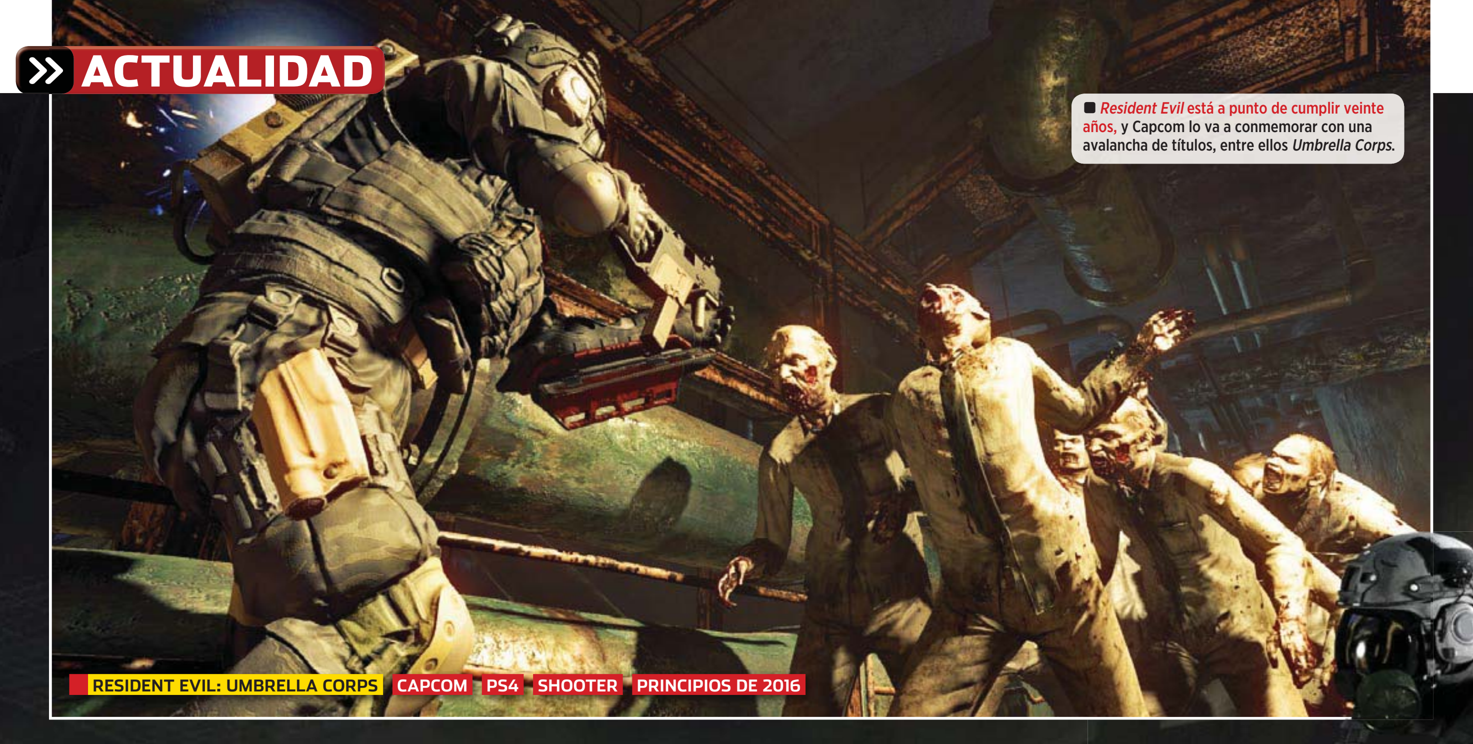
Avance en página 77

Call of Duty Black Ops III

El shooter de Treyarch nos trasladará a un futuro en el que los implantes cibernéticos se han convertido en la clave para ganar las guerras.

www.callofduty.com/es/blackops3

NOVIEMBRE 06



Resident Evil está a punto de cumplir veinte años, y Capcom lo va a conmemorar con una avalancha de títulos, entre ellos *Umbrella Corps.*

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS | CAPCOM | PS4 | SHOOTER | PRINCIPIOS DE 2016

Ensalada de tiros para celebrar un cumpleaños

CAPCOM HA ANUNCIADO ***RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS,*** UN SHOOTER ONLINE QUE NO DARÁ TREGUA

En 2016, se cumple el vigésimo aniversario de *Resident Evil* y Capcom tiene la maquinaria de la saga a pleno rendimiento, con proyectos como la remasterización de *RE0*, el "remake" de *RE2* y quién sabe si *RE7*. En el Tokyo Game Show se anunció otro proyecto más, *Umbrella Corps*, un "spin off" que estará totalmente enfocado al multijugador online y que llegará a principios de 2016, a un precio de 29,99 euros. El juego también saldrá en PC, pero, en lo que a consolas se refiere, será exclusivo de PS4.

Ambientado tras los sucesos de la sexta entrega numerada, el título nos pondrá en la piel de diversas corporaciones de mercenarios, que andarán en busca de un objeto misterioso, relacionado con el bioterrorismo. Así pues, el desarrollo será el de un frenético shooter, en el que se enfrentarán dos bandos, pero a la vez habrá zombis pululando por el escenario, lo que dará una dimensión muy táctica a las refriegas, en las que podremos usar hachas y escudos, así como colocar bandas de pinchos o usar repelente contra los no muertos, que no tomarán partido mientras no oigan disparos y a los que podremos usar como escudos "humanos" contra el fuego enemigo. Asimismo, habrá modos en los que no habrá reaparición instantánea tras morir. Por lo general, el desarrollo será en tercera persona, con una gran importancia de las coberturas, pero también será posible cambiar a una perspectiva subjetiva para apuntar con más tino. *Umbrella Corps* hará uso del motor Unity y permitirá revisitar entornos históricos de la saga.

Por si esperáis noticias de *Resident Evil 7*, recientemente el productor Masachika Kawata comentó en una entrevista a Dengeki PlayStation que, aunque aún no pueden decir nada, estemos atentos a posibles anuncios. La agenda de actos de la saga está al borde del colapso.

Esta afilada herramienta, a caballo entre un hacha y una hoz, será muy útil para el cuerpo a cuerpo. Gracias a ella podremos coger a los zombis y usarlos como escudo.



Los protagonistas del juego serán soldados pertenecientes a diversas corporaciones que seguirán las pistas de Umbrella.

■ El desarrollo de los combates será de lo más frenético, gracias a la agilidad de la que harán gala los soldados. No esperéis terror.

■ El motor gráfico por el que se ha optado es Unity, de uso cada vez más común en la industria.

■ Los zombis serán juez y parte: vagarán por el campo de batalla y podrán atacar tanto a un bando como al otro, sin miramientos.

■ La cámara se situará en tercera persona, pero se podrá usar también la mirilla subjetiva.

EL TERMÓMETRO





SUBEN

PLAYSTATION CUMPLE VEINTE AÑOS

El 29 de septiembre de 1995, se lanzaba en España PlayStation. Desde entonces, la marca no ha hecho más que crecer, hasta convertirse en la dominadora del mercado patrio. ¡Felicidades!

FALLOUT 4 LLEGARÁ DOBLADO AL ESPAÑOL

Fallout 4 promete ser uno de los juegos con más líneas de diálogo del año y Bethesda ha confirmado que nos llegará totalmente localizado, con voces y textos en castellano. Que tomen nota algunos de cómo se hacen las cosas.

EL APOYO DE SONY AL TALENTO EMERGENTE

Sony continúa con su apuesta de apoyar a los estudios españoles, a través de iniciativas como PS Talents. Y en Axel Springer hemos creado una web dedicada a los videojuegos españoles: **www.hobbyconsolas.com/industria.**

BAJAN

EL DESFASE DE LAS PLANTILLAS DE *PES*

PES 2016 llegó a las tiendas el 17 de septiembre, y lo hizo con sus plantillas muy desactualizadas. Para más inri, la primera actualización no llegó hasta principios de octubre, e incluso hay aún equipos que no se pondrán al día hasta el 29 de octubre. No es de recibo.

BLACK OPS III, SIN CAMPAÑA EN PS3

Por imposibilidades técnicas, el nuevo *Call of Duty* prescindirá de la Campaña en su versión para PS3, aunque eso no se traducirá en una rebaja significativa del precio (sólo costará 10 euros menos que el de PS4, como es regla general en todos los juegos intergeneracionales).

BATTLEFRONT, EN SU VERSIÓN MÁS BÁSICA

Star Wars: Battlefront contará con varias ediciones especiales, como una con una nevera de Han Solo atrapado en carbonita, pero por desgracia, no las veremos por estos lares. El reverso tenebroso de la Fuerza nos ha jugado una muy mala pasada.



■ *Far Cry Primal* dejará las armas de fuego para recuperar nuestros instintos más primarios: tocará luchar con palos y piedras.

■ Habrá reminiscencias de *Far Cry 4*, pero *Primal* será un juego totalmente nuevo.

■ Los dientes de sable serán uno de los depredadores más fieros que habrá en Oros.

Far Cry y la llamada de la prehistoria

FAR CRY PRIMAL | UBISOFT | PS4 | ACCIÓN | 23 DE FEBRERO

Hace unos días, Ubisoft anunció por sorpresa *Far Cry Primal*, una nueva entrega de su famosa saga que ya está a la vuelta de la esquina (sale el 23 de febrero para PlayStation 4) y que nos trasladará a la Edad de Piedra, una era en la que el hombre no ocupaba la cúspide de la cadena alimentaria, por su escaso desarrollo de la tecnología. Precisamente, el juego girará en torno a la idea de hacernos sentir desvalidos, como el último superviviente de un grupo de cazadores. Así, Takkar, que es como se llamará el aguerrido protagonista, deberá aprender el arte de la caza, dominar el fuego, luchar con miembros de otras tribus, formar alianzas... y hacerse armas con fragmentos de hueso. En ese sentido, aún no sabemos muy bien cómo encajará la filosofía de shooter de la saga con este nuevo enfoque prehistórico, en el que el arco, la lanza y las piedras prometen ser nuestras principales herramientas de ataque frente a bestias tan temibles como mamuts o dientes de sable. No hay que olvidar que la saga siempre ha estado ligada a las armas de fuego. No obstante, el desarrollo está corriendo a cargo de Ubisoft Montreal, el gigantesco estudio que ya se ocupó de las entregas anteriores, lo que, a priori, debería ser una garantía de calidad.

■ El juego no saldrá para PS3, lo cual debería repercutir en un apartado técnico aún mejor que el de *FC4*, que ya era brutal.



■ El juego se basa en batallas online, y la versión de PS4 permitirá jugar incluso a aquéllos que no dispongan de una suscripción a PS Plus, lo cual es un gran punto.

■ Las batallas serán de treinta personas, pero no se trata de un shooter con tanques, sino de un juego de estrategia en el que hay que ser muy cauteloso.

WORLD OF TANKS | WARGAMING | PS4 | ESTRATEGIA | SIN CONFIRMAR

Artillería "free-to-play" para una consola pesada

World of Tanks, el famoso juego de estrategia de Wargaming que ya cuenta con 150 millones de usuarios en otras plataformas, llegará próximamente a PS4, en una fecha por determinar (antes habrá una beta para asegurar el buen funcionamiento de los servidores). Por si no lo conocéis, se trata de un juego de formato "free-to-play" basado en multitudinarias batallas online entre tanques, con hasta treinta usuarios simultáneos. En el caso de la consola de Sony, se permitirá jugar incluso a los que no sean suscriptores de PS Plus, aunque los que sí lo sean tendrán ciertos beneficios y descuentos a la hora de obtener ventajas (no hay que olvidar que los micropagos son el sustento fundamental de este tipo de juegos). Esta versión contará con dos mapas inéditos por tiempo limitado, así como con características específicas: controles de voz, uso del panel táctil, control remoto con PS Vita...

ONE PIECE: BURNING BLOOD | BANDAI NAMCO | PS4 / PS VITA | LUCHA | 2016

En One Piece siguen a tortas, con una nueva perspectiva

La popularidad de "One Piece" no para de crecer y, en 2016, veremos un nuevo título basado en el manga de Eiichiro Oda. Desarrollado por el estudio Spike Chunsoft (*J-Stars Victory VS+*), *Burning Blood* será un juego de lucha de corte clásico, con frenéticos combates en 2,5D que conservarán toda la magia de la serie, en especial a la hora de realizar movimientos especiales con las frutas del diablo.



Play ¡Primeras imágenes!

El "musou" *Pirate Warriors* estaba ya sobreexplotado, y de ahí que se haya dado paso al género de la lucha.



Desde el 6 de octubre, está disponible toda la vertiente multijugador de *Metal Gear V*.

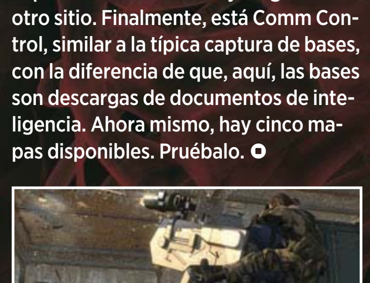
METAL GEAR ONLINE | KONAMI | PS4 | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Analgésico online para calmar el dolor de Snake

Los usuarios de *MGS V: The Phantom Pain* pueden disfrutar ya de la vertiente multijugador del título, *Metal Gear Online*, independiente de la historia. No obstante, sí comparte los excelentes mimbres jugables de la campaña, como el equilibrio entre sigilo y acción, y su polivalente control. Hay tres clases diferentes, cuyos parámetros juegan con su mayor o menor pertinencia para los ataques desde lejos-cerca o la capacidad de resistencia. A eso, añadid la presencia de personajes especiales, como Snake u Ocelot. Por ahora, es posible disfrutar de tres modos. El primero es Bounty Hunter, el típico duelo a muerte por equipos, pero con peculiaridades como la de que extraer a un enemigo con el sistema Fulton da más puntos. En segundo lugar, aparece Cloack and Dagger, donde hay que recuperar discos de datos y cargarlos en otro sitio. Finalmente, está Comm Control, similar a la típica captura de bases, con la diferencia de que, aquí, las bases son descargas de documentos de inteligencia. Ahora mismo, hay cinco mapas disponibles. Pruébalo.



El sistema Fulton es el gran descubrimiento de *MGS V*, así que no falta en el multijugador.



Las partidas incluyen todas las posibilidades jugables de la historia. Cuesta hasta decidirse.

En pocas palabras

APP PARA PS4
DISFRUTA DE LA CHAMPIONS

Si os gusta el fútbol, **ya podéis descargaros en PS4 la aplicación PlayStation FC UEFA Champions League,** que permite ver algunos resúmenes de esta querida competición y participar en juegos relacionados para optar a premios, como entradas para ver la final que se disputará en Milán.

REMAKE Y NOVEDAD
YAKUZA POR PARTIDA DOBLE

Sega ha anunciado dos nuevas entregas de *Yakuza*, para conmemorar su décimo aniversario: ***Yakuza Kiwami*** será un "remake" del primer juego de PS2 y llegará el 21 de enero, tanto a PS3 como a PS4, con contenidos nuevos. En cuanto a ***Yakuza 6*, se lanzará en otoño de 2016** sólo para PS4, y lo único que se sabe es que el actor Takeshi Kitano interpretará a un personaje. Por ahora, sólo se han confirmado para Japón.

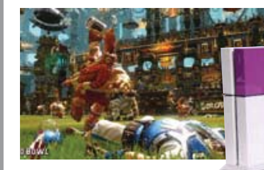


NUEVO *KH HD*
DEVOCIÓN POR LOS REMIXES

Square Enix acaba de anunciar que, **en 2016**, llegará a **PS4 *Kingdom Hearts HD 2.8 Chapter Prologue*,** un recopilatorio que incluirá *KH Dream Drop Distance* (un juego lanzado para 3DS), *KH 0.2 Birth by Sleep* (un nuevo episodio que sigue a los sucesos del juego de PSP) y "KH x [chi] Back Cover" (una película). Eso sí, **de la fecha de *KH III*, ni rastro...**

LANZAMIENTO
BLOOD BOWL 2, YA A LA VENTA

***Blood Bowl 2*,** el juego de Cyanide Studio para **PS4** que combina **estrategia y fútbol americano, está ya en las tiendas.** Basado en Warhammer, permite jugar con orcos, elfos, humanos...



RETRASO
PERSONA 5 SE VA AL VERANO

***Persona 5*, el esperado RPG de Atlus para PS3 y PS4, ha pospuesto su fecha hasta verano de 2016.** Por ahora, no está confirmado para Europa, pero que sí lo esté para Norteamérica hace pensar que la confirmación oficial es cuestión de tiempo.

ANUNCIO
LA HORA DEL BALONMANO

El balonmano es un género que no se prodiga mucho en el mundillo, pero sus fans están de enhorabuena porque, **el 27 de noviembre, se lanzará en PS4 *Handball 2016*.** BadLand se encargará de la distribución, como ya ha hecho con otros juegos de deportes minoritarios.



RUMOR
¿*WOLFENSTEIN* EN CAMINO?

Bethesda podría estar trabajando ya en una secuela de *Wolfenstein: The New Order*. Eso es lo que se desprende, al menos, de las declaraciones de **Alicja Bachleda-Curus**, la actriz que interpretó a Anya Oliwa: "Estamos trabajando en un juego en cuya primera parte ya participé, pero aún nos llevará un par de años". No sería la primera vez que alguien mete la pata y confirma un desarrollo antes de tiempo.

ANUNCIO
CROMATISMO PARA PS4 Y VITA

Sony aprovechó el **Tokyo Game Show** para anunciar **nuevos colores para el mando de PS4: dorado, plata, negro metálico y cristal.** Además, presentó **carcasas intercambiables** para la cubierta que cubre el disco duro. Por si fuera poco, también enseñó **carcasas para PS Vita**, tanto de colores como inspiradas en diversos juegos. ¿Llegarán a Europa?







PlayStation VR fue uno de los grandes atractivos del evento.

Reeditamos el número 1 de Hobby Consolas y fue un auténtico éxito.

Más de 92.000 personas visitaron esta tercera edición de Madrid Games Week.



Tiendas de merchandising manga, juegos reto... Y, por supuesto, no faltó GAME.



BadLand se trajo un coche para que probáramos *WRC 5*.



MADRID GAMES WEEK | FERIA DE VIDEOJUEGOS

Madrid Games Week 2015 bate récords

La feria de videojuegos más importante de nuestro pais cerró sus puertas el 4 de octubre batiendo récords de asistencia... Y muchos más.

Del 1 al 4 de octubre se celebró en Madrid la tercera edición de la Madrid Games Week, feria organizada por IFEMA y promovida por la Asociación Española de Videojuego (AEVI) y que, una vez más, ha batido el récord de asistencia, pasando de los 55.228 visitantes de 2014 a los 92.524 de esta edición (un 68% más de público). Además, los expositores han pasado de 90 a 140 y de 16.000 metros cuadrados se ha llegado a 30.000, con la incorporación del Pabellón 8 dedicado en exclusiva a e-Sports y e-Combat.

También es destacable que pese al elevado número de asistentes, no sufrimos los agobios y aglomeraciones de otros años. Por supuesto que se formaron largas colas para probar los juegos, experiencias y productos más atractivos, pero no se colapsaron los pasillos y moverse entre los distintos stands fue más agradable que otros años. El stand más grande fue el de Sony, que contó con una Arena para la celebración de varias competiciones de la Liga Oficial PlayStation, un amplio espacio para probar el dispositivo de realidad virtual PS VR, una pagoda, con escalada y tirolina incluidas, para mostrar *Uncharted 4,* un hueco para las consolas clásicas y, por supuesto, un stand dedicado a los Premios PlayStation donde pudimos probar (y votar) los 20 proyectos finalistas. Las colas para jugar a *Star Wars Battlefront* recorrían varios pasillos y tampoco fue fácil dar un "salto de fe" en el stand de *Assassin's Creed.* Y eso por no mencionar *Call of Duty Black Ops III*, o los abarrotados puestos de juego de *Dark Souls III*, en el stand de Bandai Namco, donde hubo espacio para *Tales Of, Tekken 7*... También BadLand Games tuvo su propio espacio donde presentaba todas sus novedades y la remesa de juegos indie que apadrina. Made in Spain Games y GameLab Academy (y sus conferencias) fueron otros de los espacios destacados, en una feria plagada de sorpresas y con gran presencia de juegos españoles. De hecho, aprovechamos para presentar Hobby Industria, un nuevo portal dedicado en exclusiva al videojuego español.

Por supuesto, nosotros también estuvimos allí. En nuestro stand pudo comprarse el número 1 de Hobby Consolas, probar Oculus Rift, asistir a un directo de Hobby Consolas, llevarte la revista firmada por alguno de nosotros...

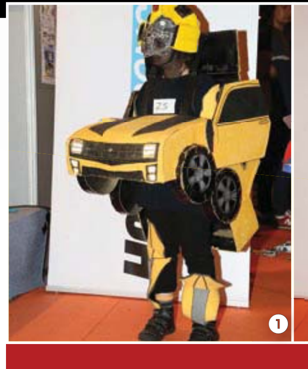


Dani con Gomad & Monster, que han participado en el nuevo *NFS*.


Escalar y lanzarse en tirolina era una actividad en la zona de *Uncharted*.

Sonia no se resistió a posar con este Tie Fighter tamaño real.

MADRID GAMES WEEK







CONCURSO DE COSPLAY

Hobby Consolas organizó, junto a MGW, su tradicional concurso de cosplay. Como siempre, ha habido cantidad y variedad, aunque sólo unos pocos podían ganar... La ganadora de la categoría infantil fue Elizabeth Carolina Bottoni (Bumblebee, Transformers) ❶, el vencedor de la categoría individual fue Rubén Moreno (Mitsurugi, *Soul Calibur 3*) ❻ y el premio de grupo recayó en Aurelio Puerta y sus amigos (*Final Fantasy X*) ❹. Este año, además, ha habido categorías especiales: Juego de Tronos (Belén Martínez, Daenerys) ❷. Assassin's Creed (Miguel Ángel Morales, Arno) ❷. *Uncharted* (Alejandro Fernández) ❸.





Una feria muy PlayStation

CON UNA CONFERENCIA "A LO E3"

Sony "inauguró" la feria con una multitudinaria conferencia en la zona de su stand que posteriormente se dedicó a las competiciones presenciales de la Liga Oficial PlayStation. Un escenario perfecto, ya que la conferencia se aprovechó para celebrar el primer aniversario de esta competición online, con varos anuncios que os detallamos más adelante. Siguiendo con los aniversarios, también se celebró el quinto cumpleaños de PlayStation Plus, anunciando PS Plus Rewards, un programa de beneficios para los miembros de PS Plus en España y Portugal, que obtendrán ventajas y descuentos en viajes, juegos, ocio, entretenimiento, deportes... James Armstrong, CEO de la compañía, aprovechó la ocasión para felicitar a PlayStation por su 20 aniversario (en España se puso a la venta el 29 de septiembre) y anunció descuentos en su tienda de merchandising online... Los descuentos ya han pasado, pero echadle un vistazo al merchan, merece la pena: gear.playstation.com. Quizá el anuncio más sorprendente fue el de PlayStation Talents, un plan de apoyo al desarrollo local del que os hablamos unas páginas más adelante, y en el que se engloba el lanzamiento de juegos como *Phineas & Ferb: El día de Doofenshmirtz, Pirates Treasure Hunters* o *Nubla*. Además, Dave Ranyard, director de SCE London Studio, habló sobre PlayStation VR.

Además de tener un enorme stand, Sony anunció un montón de novedades en su conferencia inaugural.

Además, si todavía no tenéis banda ancha en casa, sabed que Sony anunció que todas las nuevas altas en las tarifas de 120 MB y 300 MB de Vodafone One incluirán un año de PS Plus sin coste adicional. Lo que os vendrá muy bien para disfrutar del lanzamiento de nuevas aplicaciones gratuitas para PS4 Netflix, el servicio de suscripción de contenido audiovisual líder en el mundo, y Teledeporte, el canal temático de RTVE. Y esto sólo fue el principio de la feria...



También se celebró el 20 aniversario de PlayStation en Europa.

PLAYSTATION ESPAÑA SE VU INDUSTRIA ESPAÑOLA DEL

Sony Computer España lleva más de 10 años apoyando el desarrollo local de videojuegos con bajo el sello PlayStation Talents para darle un impulso definitivo a la industria del videojuego

Sony Computer Entertainment España siempre ha apostado por la industria española del videojuego y, desde hace más de 10 años, apoya el desarrollo local de múltiples maneras. Por poner algunos ejemplos, ha lanzando juegos propios contando con estudios españoles, ha participado en programas activos de formación y en 2014 lanzó los Premios PlayStation para encontrar nuevos talentos. Pues bien, para dar mayor relevancia a todas sus acciones y unir esfuerzos, SCE España ha lanzado PlayStation Talents, una marca global que agrupa todas las iniciativas de la compañía de cara a buscar y desarrollar talento en nuestro país. Además, PlayStation Talents avalará con su propio sello de calidad, "Made in Spain 4.0", todos los proyectos nacidos de las diversas actividades de PlayStation Talents, que no son pocas.

PlayStation Talents contará con cinco iniciativas con las que la compañía quiere impulsar definitivamente el talento español, formar a futuros profesionales y potenciar el emprendimiento en los videojuegos. Gracias a Futuros Talentos, PlayStation First, Premios PlayStation, Lanzadera y Alianzas, se formará una comunidad en la que los amantes de los videojuegos podrán ver sus proyectos hechos realidad. Iniciativas de formación, asesoramiento, apoyo, financiación y alianzas estratégicas que pueden darnos muchas alegrías en los próximos meses, tanto como jugadores como si aspiráis a trabajar en vuestro entretenimiento favorito.

PlaySta
TALE



PREMIANDO EL TALENTO

En 2014 se puso en marcha esta iniciativa, que tiene como objetivo buscar talento entre los pequeños estudios de desarrollo de nuestro país. A esta segunda edición se han presentado más de 100 proyectos, de los cuales 20 han pasado el primer corte y se pudieron probar en Madrid Games Week. En breve se conocerá a los 12 afortunados que pugnarán por el premio final. El ganador recibirá 10.000 € en metálico, kits de desarrollo PlayStation, un espacio físico para trabajar y la publicación del juego en PSN, apoyado por una campaña de marketing en medios propios.

DOGCHILD: GANADOR DE LOS I PREMIOS PLAYSTATION

El premio de 2014 lo ganó *Dogchild*, una original aventura de acción protagonizada por un perro y su dueño, del estudio madrileño Animatoon, que se pondrá a la venta en PS Store el 1 de diciembre.



Dogchild pudo jugarse en Madrid Games Week con gran éxito de público.

LANZADERA
MAD

UN ESPACIO DE CREACIÓN

Situada en la Factoría Cultural del Matadero de Madrid, Lanzadera pretende convertirse en vivero de referencia para la industria del videojuego en España. Cualquier estudio que lo desee podrá presentar sus proyectos, de los cuales se seleccionarán cuatro al año que tendrán acceso a un espacio físico para trabajar durante 8 meses, kits de desarrollo de PS4, soporte técnico y legal y una campaña de comunicación en medios propios cuando se estrene el título. El plazo de inscripción estará abierto hasta diciembre y los proyectos seleccionados empezarán a trabajar en 2016.

ELCA CON LA VIDEOJUEGO

diversas iniciativas que ahora reúne en España.

MÁS INFORMACIÓN EN: WWW.PLAYSTATIONTALENTS.ES

PlayStation FUTUROS TALENTOS

PARA JÓVENES CON POTENCIAL

Esta iniciativa busca fomentar el talento de los jóvenes estudiantes de secundaria, aplicando su creatividad para generar nuevas ideas con las que crear un videojuego. PS Futuros cuenta con la colaboración de un innovador sistema de enseñanza YPD (Young Potential Development). De entre todos los profesores adscritos a YPD, SCE España seleccionará 15 que encajen el perfil y que formarán grupos de 4 a 6 alumnos que deberán presentar un proyecto para un videojuego, desde todas las facetas, creativas y empresariales.



PlayStation.First

PARA UNIVERSITARIOS CON MUCHO JUEGO

Este programa de asociación académica ya existía antes de PlayStation Talents. Se trata de un programa para el desarrollo de videojuegos que fomenta la formación universitaria, estimulando y ofreciendo oportunidades a los jóvenes para crear contenidos para las consolas PlayStation, bajo la supervisión de la compañía. Sony Computer Entertainment España se involucra en su formación, permitiendo a los jóvenes universitarios practicar con herramientas que les esperan en el mercado laboral real y les ofrecen salidas de futuro.

PlayStation ALIANZAS

APOYO A ESTUDIOS YA CONSOLIDADOS

SCE España mantiene desde hace años una estrecha relación con estudios españoles ya consolidados. Ahora esta relación tiene nombre, PS Alianzas, y se traduce en un apoyo firme a los estudios nacionales que desarrollan en exclusiva para PlayStation, con acuerdos tácticos, asesorándoles y apoyándoles con la comunicación y promoción del juego. Estas Alianzas ya han tenido frutos más que notables, con juegos que se han lanzado aquí y fuera de nuestras fronteras, como *Looney Tunes* (Virtual Toys), *Tadeo Jones* (U-Play) o próximos lanzamientos como *Pirates Treasure Hunters* (Virtual Toys), *Nubla* (Gammera Nest) o *Phineas & Ferb: el día* de Doofensmirtz (Virtual Toys) para PS Vita que estará disponible este noviembre.



Phineas & Ferb: El día de Doofenshmirtz, es uno de los primeros frutos de PS Alianzas. Estará disponible en Europa y USA para PS Vita. Le acompañarán muy pronto *Pirates Treasure Hunters* (un free to play para PS4) y Nubla (en colaboración con Museo Thyssen-Bornemisza).



ENTREVISTA A...
DANIEL SUSSMAN

"*Rock Band 4* será la única entrega de la generación"

Hablamos con Daniel Sussman, "hombre orquesta" en Harmonix, guitarrista de los grupos The Acro-Brats y Duck & Cover y product manager de *Rock Band 4*, que nos cuenta las novedades de esta entrega y nos habla del presente y futuro del género.

Antes de empezar, muchas gracias por retomar la franquicia *Rock Band*. ¡Ya teníamos ganas de volver a los escenarios!
¡Un placer! *Rock Band 4* es un juego muy divertido y estamos deseando que lo disfrutéis.

¿Qué novedades y mejoras veremos en *Rock Band 4* con respecto a las entregas previas?
Rock Band 4 se ha desarrollado con un nuevo motor. Hemos partido de cero aunque muchos aspectos serán reconocibles para los fans. Mejoramos los gráficos y añadimos algunas mejoras que tienen que ver con los instrumentos. Hemos resuelto algunos problemas de latencia en la batería y hemos añadido nuevas funciones, como los solos de guitarra o que los cantantes puedan improvisar.

¿Qué detalles puedes adelantarnos sobre sus nuevas modalidades de juego?
El modo World Tour ha sido completamente renovado y ahora tendrá un enfoque mucho más "narrativo". La historia tendrá tanta importancia que el final dependerá de las decisiones que vayas tomando en tu carrera. También hay una nueva modalidad, que hemos llamado Show, que al acabar la canción te muestra una selección de "canciones favoritas" para que continuéis tocando sin tener que volver a pasar por el menú de canciones. Y por supuesto, hemos mantenido el "quickplay" clásico, para los que quieran simplemente elegir canciones "sueltas" y tocarlas.

¿Qué mejoras se han introducido en los nuevos instrumentos diseñados por Mad Catz en comparación con los "antiguos"?
Mad Catz ha hecho un gran trabajo con los nuevos instrumentos. Aunque su forma y sus funciones están en la línea de lo que hemos construido anteriormente, el equipo ha aprovechado esta gran oportunidad para mejorar la calidad de los componentes. Por ejemplo, en la guitarra hay un acelerómetro que mejora la función de inclinación. Los botones de traste son más silenciosos y fiables. Los pedales de la batería también son más suaves y fiables. Además, el nuevo micrófono permite una gran puesta en escena y distorsiona menos. ¡Esto significa que podréis cantar más fuerte y con mejor calidad de sonido!

¿Habéis conseguido la plena compatibilidad con los instrumentos antiguos? ¿Cómo?
Hemos trabajado muy duro con Sony y con Microsoft para conseguir que funcionen los instrumentos de la pasada generación en las consolas actuales. Y lo hemos conseguido. Mientras que en las consolas de Microsoft necesitas un adaptador que hemos diseñado para que funcionen los instrumentos de Xbox 360 en One, en PS4 los instrumentos "antiguos" se conectan de la misma forma que lo haríamos si jugáramos en PS3.

> **"Nos gustaría ofrecer nuevos contenidos para nuestros fans vía DLC. Pero no hay planes para lanzar un *Rock Band 5* ó *6*. Vemos *Rock Band 4* como EL *Rock Band* de esta generación de consolas."**

¿Qué criterios empleáis para elegir unas bandas y no otras a la hora de incluirlas en los juegos? ¿Su popularidad es decisiva?
Lo primero que miramos es si el tema en cuestión encaja en el juego, si es divertido de tocar con los cuatro instrumentos. Tras asegurarnos de eso, tratamos de crear una lista de canciones variada, incluyendo canciones de distintas décadas y diferentes géneros dentro de la música rock. Queremos asegurarnos de que *Rock Band* representa la verdadera diversidad dentro del rock and roll.

¿Hay algún grupo o canción que os hubiese gustado incluir en el juego y no hayáis podido hacerlo por la razón que sea?
Hay algunas bandas que no quieren licenciar su música. Sus razones tendrán, pero hay muchos buenos grupos por ahí y cada día descubrimos nuevas cosas. ¡Me encanta tener un trabajo en el que escucho música todo el tiempo!

HARMONIX

Este estudio americano está especializado en juegos musicales, desde *Frequency* hasta los primeros *Guitar Hero* y *Rock Band.*


Harmonix son los autores de los primeros *Guitar Hero* hasta que la franquicia cambio de manos.



Eyetoy Antigrav sacaba mucho partido a la cámara EyeToy en PS2.

Frequency y *Amplitude* en PS2 fueron el germen del festival "guitarrero" que vendría después.

Fundado en 1995, este estudio afincado en Boston tiene ya a sus espaldas cerca de 30 juegos y la inmensa mayoría de ellos tienen que ver de un modo u otro con la música. Comenzaron en PS2 con los originales *Frequency* y *Amplitude*, que fueron el germen del festival del guitarrero que vendría después. Pero antes desarrollaron para Konami tres entregas de *Karaoke Revolution* y *EyeToy Antigrav* para Sony, que usaba bien la cámara de PS2. En 2005 llegaría *Guitar Hero* y con él se inició la fiebre por los juegos musicales en occidente. Suyos son también *Guitar Hero II* y la entrega dedicada a la década de los 80, hasta que la franquicia cambió de manos y Harmonix siguió creciendo con los *Rock Band* y algunos otros juegos para consolas de Microsoft.

- 2001 **Frequency**
- 2003 **Amplitude**
- 2003 **Karaoke Revolution**
- 2004 **EyeToy Antigrav**
- 2005 **Guitar Hero**
- 2006 **Guitar Hero II**
- 2007 **Rock Band**
- 2008 **Rock Band 2**
- 2009 **LEGO Rock Band**
- 2010 **Rock Band 3**
- 2010 **Dance Central**
- 2015 **Rock Band 4**

¿Habéis considerado la posibilidad de incluir algún grupo español en *Rock Band 4*?
Hemos contado con grupos españoles en anteriores entregas. Por ejemplo, yo estuve muy contento de haber podido incluir el tema "King George" de Dover en *Rock Band 3*. En esa época, Dover se convirtió en una de mis bandas de rock favoritas. Nosotros buscamos música que tenga un atractivo internacional y, como dije antes, si nos gusta y nos encaja con el juego, tratamos de incluirlo.

Después de algunos años sin *Rock Band* ni *Guitar Hero*, ¿por qué creéis que ahora es el mejor momento para retomar el género?
Sólo puedo hablar con nuestra decisión de retomar *Rock Band*. Pensamos que el momento adecuado sería cuando tuviéramos una idea, un buen diseño creativo que se concretó cuando nuestro equipo empezó a trabajar en el prototipo de lo que se convirtió en una de las características que definen *Rock Band 4*: los solos de guitarra que te comentaba antes. Entonces hicimos un estudio de mercado y nos dimos cuenta de que hay mucha gente que quiere un nuevo *Rock Band*. Cuando tienes un mercado y un buen enfoque creativo, es buen momento para lanzarlo.

¿Cuáles crees que fueron las causas del desplome del género de juegos musicales?
Personalmente, creo que exageras hablando de "desplome". Mucha gente siguió jugando a *Rock Band 3* tiempo después de lanzarlo y siguieron apoyándolo con los posteriores DLC. Para *Rock Band 4* yo creo que tenemos un producto sostenible durante bastante tiempo, tanto en lo que se refiere a nuestro enfoque de negocio, como también desde el punto de vista creativo. Nuestra idea es que *Rock Band 4* sea una plataforma "viva", muy ampliable con nuevo DLC, actualizaciones de funciones, etc. Queremos asegurarnos de que no defraudaremos a nuestros fans y de que estamos haciendo el juego que ellos quieren.

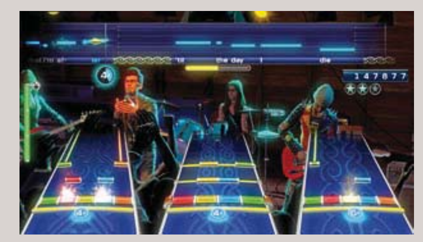
Entonces, ¿la "experiencia *Rock Band 4*" se completará con DLC en el futuro? ¿No tenéis planes de lanzar "secuelas anuales" para continuar con la serie como se hacía antaño?
Como te comenté antes, nos gustaría mucho ofrecer nuevos contenidos para nuestra audiencia a través de diversos DLC y expansiones. Pero no tenemos planes para lanzar un *Rock Band 5* ó *6*, ni nada de eso. Contemplamos *Rock Band 4* como EL *Rock Band* para esta generación de consolas.

¿Has probado el nuevo *Guitar Hero*? ¿Cuál es tu opinión acerca de su propuesta?
No lo he probado. Pero me gusta que 2015 se perfile como el año de los juegos musicales.

Muchas gracias por tu tiempo y mucha suerte para *Rock Band 4*.
¡Muchas gracias a vosotros!

***ROCK BAND 4*: DE VUELTA A LOS ESCENARIOS**

Rock Band 4 vuelve por sus fueros ofreciendo una experiencia musical "de grupo". Podemos volver a formar una banda con otros tres amigos (voz, guitarra, bajo y batería) usando los instrumentos de anteriores *Rock Band* (en PS4 funcionan los de PS3 sin necesidad de usar ningún adaptador) aunque también podremos optar por comprar los nuevos instrumentos fabricados por Mad Catz. Entre las novedades, un renovado modo Historia y la posibilidad de improvisar y deleitarnos con solos de guitarra.


En *Rock Band 4* podemos formar un grupo con otros tres amigos (voz, guitarra, bajo y batería).


Rock Band 4 cuenta con temas de míticos grupos como Foo Fighters, U2, Scorpions, The Cure, Judas Priest...

Daniel Acal
@daniacal



La consola que cambió mi vida

NO ES MI CONSOLA FAVORITA, PERO ME HA DADO MUCHO. POR ESO EN SU VIGÉSIMO ANIVERSARIO TENGO QUE ACORDARME CON CARIÑO DE LA PRIMERA PLAYSTATION.

El pasado 29 de septiembre se cumplieron 20 años del lanzamiento de la primera PlayStation en España. No voy a relataros aquí el tremendo impacto que supuso la irrupción de los 32 bits de Sony en el sector de los videojuegos a escala mundial porque ya os lo hemos contado muchas veces. Lo que os voy a contar es el impacto que supuso la irrupción de está consola en mi vida personal... que también fue tremendo

A mí me han gustado los videojuegos desde que tengo uso de razón. Tanto, que no soy capaz de recordar cuál fue mi primer contacto con ellos. Puede que fuera un arcade en algún bar de mi barrio, puede que fuera en casa de un vecino o familiar. Pero por mi casa fueron pasando Spectrum, Master System, NASA (una de las clónica de NES más populares), Megadrive, Super Nintendo... y ahí me quedé. En aquellos años, la vida me llevó por otros derroteros... ejem, menos "sanos". Y los videojuegos acabaron en un segundo plano. Así pues, como aficionado me perdí la transición de los 16 a los 32 bits, no tuve Saturn en su día y ni mucho menos me compré PlayStation cuando salió. Yo no flipé con aquellas primeras versiones domésticas de los *Ridge Racer, Tekken*... Tampoco disfruté de otros juegazos de la segunda hornada como *Castlevania: Symphony of the Night* o las primeras entregas de *Resident Evil, Crash Bandicoot* o *Gran Turismo*. No fue hasta las navidades de 1998-1999 cuando, ante la desesperación de mis padres por no saber qué regalarme, se me ocurrió pedirles de nuevo una consola. Concretamente, una PlayStation.

Aquellas navidades los videojuegos volvieron a entrar en mi vida. Y ya iban a quedarse para siempre. Los dos juegos que me regalaron junto a la consola fueron *Resident Evil 2* y *Final Fantasy VII*. Menuda "rentrée", ¿verdad? Aún se me ponen los pelos como escarpias recordando lo que sentí la primera vez que vi la intro de *Resident Evil 2*. Y qué os voy a contar de *Final Fantasy VII*, que se convirtió en una obsesión para mí en una etapa de mi vida en la que dedicarle a un juego decenas de horas no suponía ningún problema. Después vendría *Tekken 3* y con él ya no veía la necesidad de volver a los salones recreativos... porque ya tenía uno en mi propia casa.

Pero el "flechazo" definitivo vino con *Metal Gear Solid*. Aquello, directamente, estaba a otro nivel. Nunca, nunca olvidaré lo que sentí cuando Psycho Mantis me pidió que dejará el Dual Shock en el suelo y empezó a moverlo CON LA MENTE, en una magistral ruptura de la llamada "cuarta pared" que, posiblemente, es mi momento favorito relacionado con videojuegos.

Tocaba ponerse al día con todos los juegazos que me había perdido (algunos de los cuales ya los he mencionado antes) y devorar todos los que no paraban de salir por aquellas fechas. Empezando por el imprescindible *Silent Hill* (nunca pensé que un videojuego pudiera dar verdadero miedo hasta que lo probé) y terminando con los *Syphon Filter, Medal of Honor, Soul Reaver, Driver, Tony Hawk's Skateboarding*... En fin, qué os voy a contar que no sepáis, ¿verdad?

Por supuesto, para estar bien informado de lo que salía me compraba la revista PlayManía todos los meses. Quién me iba a decir a mí que iba a terminar trabajando en ella, ¿verdad? Pues seguramente, si en aquellas navidades me hubiese dado por pedir una bici de montaña en vez de una PlayStation, yo no trabajaría aquí y mi vida sería radicalmente distinta ahora mismo. Así que me alegro mucho de haber elegido PlayStation.





“¿Os sube el ego firmar revistas a adolescentes?”

Apenas han pasado 12 horas desde que la edición de 2015 de Madrid Games Week ha cerrado sus puertas y, aunque las conclusiones son las de siempre -pocos puestos para jugar, muchas colas...- reconozco que la feria me ha servido para ver las cosas desde otro punto de vista. Uno muy distinto al que tenía hasta ahora.

Con 40 “palos” que ya gasto, quizá mi visión del mundo difiera mucho de los que apenas rozan la veintena o están por debajo. No busco que se me reconozca por la calle, prefiero no salir en vídeos y estoy cómodo en una “segunda fila”, por llamarlo de alguna manera. Los focos para otros. Mi hábitat está tras el teclado escribiendo, no interactuando en primera persona... aunque reconozco que me gusta y mucho contestar a los comentarios vía web. Esta “actitud” no se debe a ninguna razón en particular; simplemente soy así.

Además, creo firmemente que te puede gustar mucho lo que hace una persona (sea músico, actor, escritor... etc.), pero evito conocerla porque puede ser un perfecto estúpido o le puedo pillar en el peor de sus días y llevarme una impresión errónea. Por eso, en la medida de lo posible, procuro siempre mantener las distancias. Y más aún cuando luego veo comentarios en la web como el que da nombre a esta columna: “¿os sube el ego firmar revistas a adolescentes?”. Esta pregunta en concreto no iba dirigida nominalmente a mi persona, sino de forma genérica al colectivo de la redacción.

ME SORPRENDIÓ VER A VEINTEAÑEROS QUE SIGUEN LEYENDO EN PAPEL, AUNQUE MUCHOS INSISTAN EN QUE ES UN FORMATO EN DECADENCIA

Vaya por delante que mi ego lo alimento con otras cosas que no vienen al caso y que suelen quedarse en el ámbito personal. El ego no es lo que me da de comer, ni lo que me hace ser mejor persona. Pero claro, la facilidad que da el anonimato en Internet permite justamente eso, escupir comentarios desde la más profunda de las ignorancias y, en muchos casos, con afán de incordiar. Una pedrada gratuita que siento decirte, querido desconocido, que tampoco consigue incomodarme.

Como decía al principio, reconozco abiertamente que la feria de este año me ha trastocado algunos de estos axiomas, de estos principios que tenía como inalterables. Fui “invitado” a firmar, a “exponerme”, me sentí obligado a estar ante los lectores que se pasaron por nuestro stand y reconozco que, a pesar de mis reticencias, me lo pasé P-I-P-A. Lo disfruté. Mucho. No por el hecho de firmar, sino por el trato, el calor, el buen ambiente que reinó durante las tres horas en las que estuve “expuesto”.

Hubo de todo, como en botica: gente que nos hizo críticas constructivas (siempre de forma educada y con buenos argumentos), familias enteras que venían desde cualquier rincón de la península y que se dejaron caer por nuestro stand para saludar e incluso visitantes del extranjero (como un Youtuber colombiano ultra-mega-simpático). Podría seguir con lectores y lectoras que nos regalaron dulces, que nos pidieron fotos, que nos contaron acerca de sus respectivas colecciones...

Y, tanto que se dice de los “milennials”, que si ya no leen y están todo el día en Youtube o “swaggeando”... Me sorprendió, y muy gratamente, ver a veinteañeros que siguen leyendo en papel, aunque muchos insistan que es un formato en decadencia. Y no digo ya de los “chavales” de 12 años e incluso menos que por allí se pasaron. Personas que ni siquiera habían nacido cuando la revista comenzó a publicarse y que, aún con las diferencias de edad, sienten esto que nos une como algo suyo, de su época. Emociones y sensaciones que me han enseñado que exponerse, de vez en cuando, es hasta positivo para tomar el pulso con vosotros, nuestra primera y última razón para intentar seguir haciéndolo lo mejor posible.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM





LA GRAN BATALLA **GALÁCTICA** ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR



■ *Star Wars: Battlefront* nos enfrentará en batallas online cooperativas y competitivas de rebeldes contra tropas imperiales.

■ Los tiroteos serán la base jugable de este espectacular shooter multijugador online.

■ Cambiaremos de tercera a primera persona en todo momento con tan solo pulsar un botón.

Dentro de poco tiempo en una consola muy, muy cercana, surgirá una nueva esperanza en el género, una amenaza fantasma a los reyes del mercado que pretende contraatacar al imperio de *CoD* y vengarse de todos sus clones. Es, el retorno, por todo lo alto de *Star Wars: Battlefront*.

PS4 | EA DICE | ACCIÓN | 19 DE NOVIEMBRE

Cuando en el E3 de 2013 EA y DICE anunciaron que la tercera entrega de *Star Wars: Battlefront* se centraría exclusivamente en el juego online, pasando completamente de un modo historia, nosotros también nos quedamos boquiabiertos. La apuesta de Electronic Arts es, cuando menos, arriesgada y las incógnitas y polémicas no han tardado en surgir en los sueños y pesadillas de los fans de la saga. Por suerte, la espera ya casi ha terminado y ya os podemos contar qué es lo que ofrecerá exactamente esta nueva entrega. Para los que anden más perdidos que Jar Jar Binks en la ceremonia de los Oscar baste con apuntar que este nuevo *Battlefront* será un juego de acción en primera y tercera persona que nos propondrá enfrentamientos online de 8 a 40 jugadores. La verdad es que la vista en tercera persona resultará tremendamente vistosa pero, en nuestra experiencia con la beta, la jugabilidad estará mucho mejor implementada si jugamos en primera, como en cualquier otro shooter subjetivo. También podremos participar en un modo cooperativo para dos jugadores (de forma local a pantalla partida u online) en el que tendremos que sobrevivir a oleadas de enemigos que irán incrementando su dificultad, para darle algo más de variedad al conjunto.

La Guerra de las Galaxias debería ser así. Si hay algo en lo que *Star Wars: Battlefront* destacará de primeras será por su tremenda fidelidad con las batallas de las películas. Hemos probado muchísimos juegos ambientados en la saga de George Lucas pero ninguno, y esto podemos decirlo incluso a estas alturas, ha alcanzado la gigantesca escala de lo que DICE ofrecerá. Las batallas para 40 jugadores serán épicas. Mientras unos jugadores se dedicarán a luchar por controlar las antenas de comunicación, por ejemplo, otros andarán enfrascados en batallas aéreas a lomos de Tie-Fighters y »

PELEADOS POR LA FUERZA

Aunque la mayor parte del tiempo jugaremos con tropas imperiales o soldados rebeldes normalitos (todos con apariencia personalizable) también controlaremos a algunos de los héroes y villanos clásicos.

LAS TROPAS IMPERIALES Y LOS SOLDADOS REBELDES serán nuestros avatares básicos y sólo se diferenciarán en su aspecto.

BOBA FETT también hará acto de presencia. El cazarrecompensas irá equipado con su clásico lanzallamas, un lanzacohetes y un jet pack para volar.

DARTH VADER ejercerá de líder imperial haciendo uso de la Fuerza para estrangular rivales y de su espada láser. Eso sí, sólo tendremos una vida.

CON LUKE SKYWALKER nos moveremos a toda velocidad, usaremos su espada láser haciendo varios golpes y también podremos usar el clásico empujón de Fuerza.

MANERAS DE LUCHAR


SUPERVIVENCIA

■ **Podemos jugar a este modo en solitario o en cooperativo** junto a un amigo. Nos enfrentaremos a la IA del juego en sucesivas oleadas de enemigos que irán creciendo en número, dureza y potencia de fuego. Habrá cuatro mapas disponibles: Tatooine, Sullust, Hoth y Endor.


ÁREA DE CÁPSULAS

■ **En este modo de 8 vs 8** tendremos que activar las cápsulas de escape y protegerlas un tiempo determinado sin que el equipo rival nos la arrebate. Es el modo perfecto para practicar estrategias y nuestra pericia en los tiroteos antes de saltar a los modos multitudinarios.


ASALTO DE LOS CAMINANTES

■ **Batallas 20 vs 20** en las que tendremos que destruir o proteger (según el bando en el que estemos) los AT-AT imperiales. Aquí es donde podremos utilizar vehículos de todo tipo, naves incluidas, y en donde nos pondremos en la piel de los héroes y villanos clásicos de las películas.

***Star Wars: Battlefront* promete convertirse en la recreación más fiel y espectacular que se haya creado jamás del universo de George Lucas.**

» X-Wings mientras que otros lucharán manejando vehículos terrestres de ambos bandos (rebeldes y tropas del Imperio) o incluso liándose a espadazos controlando a héroes clásicos de la saga como Luke Skywalker o Boba Fett, entre otros muchos.
Lo mejor es que todo esto sucederá al mismo tiempo y nos veremos sorprendidos por las naves que nos dispararán al sobrevolarnos o atemorizados ante el reflejo del sable láser de Darth Vader en la lejanía. Además, habrá más modos de juego. En Área de cápsulas tendremos que apoderarnos de unas cápsulas de salvamento y defenderlas de los ataques enemigos. Estallido será un clásico enfrentamiento por equipos de 10 contra 10. En Supremacía nos tocará luchar 20 vs 20 por el control de cinco puntos del mapa y en Escuadrón de cazas lucharemos con naves y vehículos terrestres. Además, DICE y EA ya han confirmado que habrá más modos de juego, como Cargamento y Droid Run, de los que aún no sabemos nada.

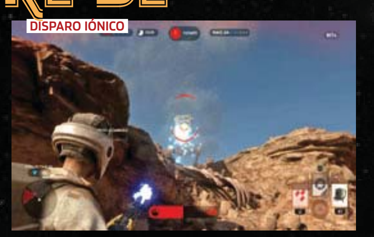
Las armas no igualarán nuestra Fuerza. El armamento disponible hasta la fecha sólo incluye cuatro armas principales, sendos rifles y pistolas láser que no ofrecen una diferencia tremendamente significativa, aunque habrá que ver cómo resulta la cosa en la versión final con el arsenal completo y las modificaciones y mejoras que podremos hacerles. Lo que sí que ha llamado nuestra atención es la ingente cantidad de objetos con los que nos podremos equipar, a los que se sumarán los ítems que encontremos por los escenarios. De este modo nos haremos con granadas, escudos, una mochila propulsora... en nuestro equipamiento. Sólo podremos llevar tres habilidades al mismo tiempo, por lo que habrá que elegir cuidadosamente antes de cada batalla qué queremos utilizar. Además, en los mapas encontraremos habilidades temporales o de un solo uso, como una granada termal que implosiona con un efectos realmente espectacular, torretas de posición, un escudo burbuja que podremos colocar donde queramos, una especie de mina que se activará cuando alguien pase cerca (nosotros incluidos) y muchas más. Y luego están las »

CON MÁS TRASTOS QUE R2-D2

Además del armamento básico con el que nos podremos equipar, también tendremos una buena colección de cachivaches, granadas y habilidades que serán básicos para desenvolvernos en las batallas. Aquí podéis ver las que se han desvelado hasta ahora y eso que no contamos con los ítems que encontramos en los escenarios, como una granada de implosión, torretas de posición...


DETONADOR TERMAL

■ **Estamos hablando de una granada** de las de toda la vida en versión Star Wars. Un acierto es que podemos escoger si usarla con L1 o con R1.


DISPARO IÓNICO

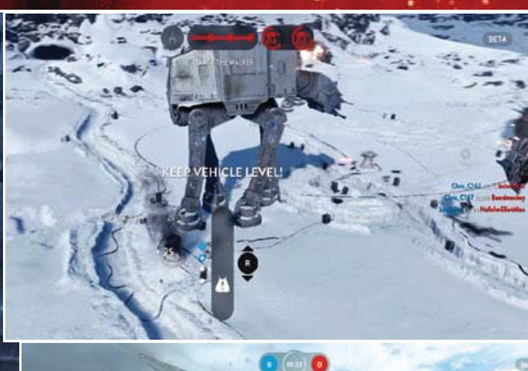
■ **Esta mejora cambiará nuestra munición** cargándola con electricidad iónica, que hará más daño a vehículos, escudos enemigos y androides.


RIFLE CYCLER

■ **Una especie de rifle de francotirador** que podremos usar, cada cierto tiempo, para disparar desde largas distancias. Básico en mapas grandes.



Si nuestro equipo cumple con los objetivos podremos encarnar a un personaje clásico de la saga.







Para ponernos en la piel de un héroe o villano clásico o para montar en un vehículo antes tendremos que encontrar el ítem apropiado en el escenario y encontrar un lugar apartado de los disparos enemigos desde el que "invocarlos".

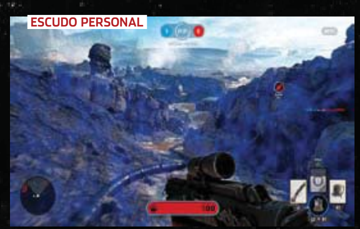


Las batallas aéreas serán un verdadero espectáculo aunque costará hacerse al control.



El tremendo apartado técnico se dejará notar hasta en los detalles más nimios, como los efectos de partículas.

ESCUDO PERSONAL



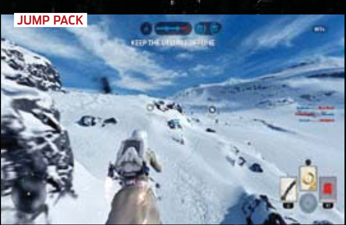
Este escudo nos protegerá durante unos instantes de los disparos enemigos. Eso sí, si insisten mucho acabarán destruyéndolo y quedaremos expuestos.

GRANADA DE IONES



Una versión muy útil de las granadas normales que, como el disparo iónico hace más daño a escudos, vehículos y androides. Podremos vivir sin ella.

JUMP PACK

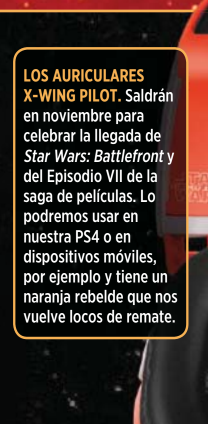


Esta mochila propulsora será uno de los artilugios más útiles del juego. Gracias a ella podremos volar por los aires durante un breve periodo de tiempo.

SHARPSHOOTER



Una habilidad pasiva que reduce el tiempo de espera del resto de habilidades si mantenemos una racha de eliminados sin morir. La joya de la corona.

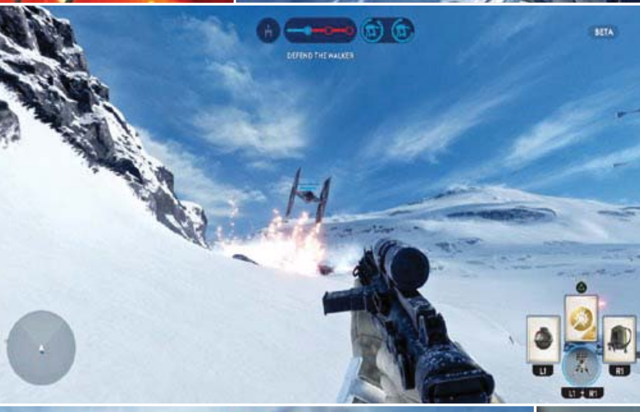


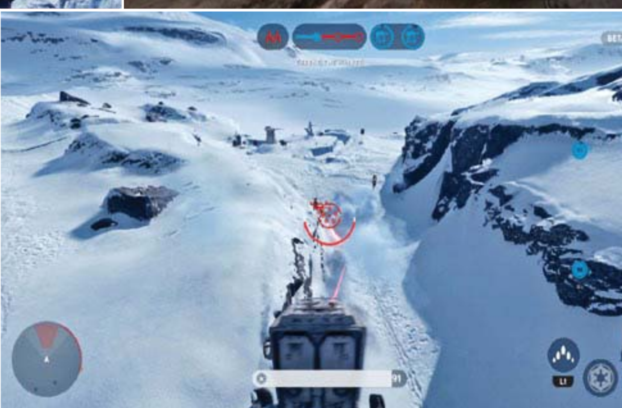
LOS AURICULARES X-WING PILOT. Saldrán en noviembre para celebrar la llegada de *Star Wars: Battlefront* y del Episodio VII de la saga de películas. Lo podremos usar en nuestra PS4 o en dispositivos móviles, por ejemplo y tiene un naranja rebelde que nos vuelve locos de remate.





El trabajo en equipo será fundamental para salir victoriosos en los combates.





La acción sucederá en distintos planos al mismo tiempo, por lo que mientras nosotros andamos en busca de enemigos otros jugadores se enfrascarán en batallas de vehículos terrestres y aéreos. Incluso puede que otros estén capturando zonas, por ejemplo.



Algunos de los momentos más geniales los viviremos al encarnar a los héroes de la saga.



PROPULSADOS A LA BATALLA

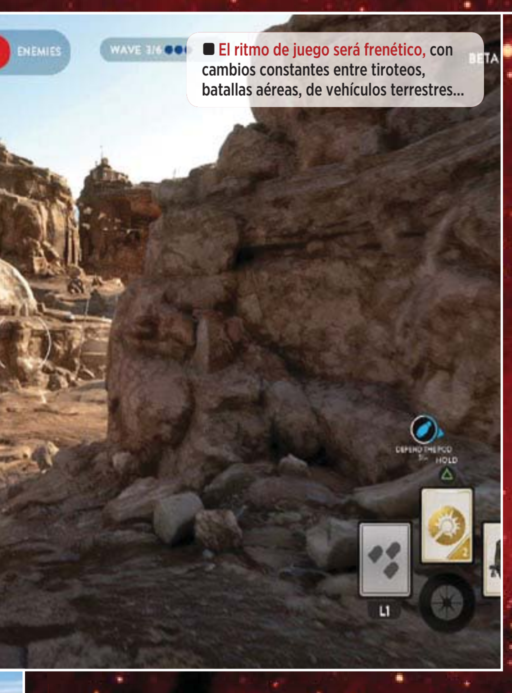
Los tiroteos a pie son uno de los puntos clave del juego pero también pasaremos buena parte del tiempo montados en los vehículos más emblemáticos de la saga de películas. Aquí os dejamos con una muestra de lo que tendremos disponible, pero habrá más en la versión final del juego, como el Tie Interceptor, entre otros muchos.



HALCÓN MILENARIO La nave de Han Solo será una de las mejores del juego: velocidad, potencia de fuego, maniobrabilidad...

AT-ST. Este versátil andador del Imperio será una fuente de rachas de muertes en la batalla de Hoth. Tendrá armas muy potentes y será muy resistente.

AT-AT. Sólo podremos controlarlo “sobre raíles” y durante un tiempo, pero su capacidad para sembrar el caos entre las filas rebeldes no tiene precio.



El ritmo de juego será frenético, con cambios constantes entre tiroteos, batallas aéreas, de vehículos terrestres...

naves y vehículos, claro. El control nos ha parecido correcto, teniendo en cuenta que es una beta y que aún quedan muchas cosas por pulir. Así, mientras que los AT-AT sólo los pilotaremos “sobre raíles”, los AT-ST o las naves sí que podremos pilotarlos con todas las de la ley. Los controles se simplificarán con respecto a otras entregas de la saga, permitiéndonos librar batallas aéreas realmente fluidas y trepidantes aunque otra cosa es que sepamos acertar en un blanco en movimiento, lo que requerirá de algo de práctica. Lo mismo podemos decir de los gloriosos momentos que viviremos controlando a los héroes y villanos más conocidos de la saga. Mientras que Darth Vader y Luke Skywalker tendrán un manejo bastante similar la cosa cambiará bastante al manejar a Boba Fett, por ejemplo, que irá equipado con un arsenal completamente distinto al que habrá que acostumbrarse.

El mayor espectáculo de toda la Galaxia. Gráficamente el juego será un auténtico portento. Aunque DICE ha confirmado que la beta corría a 900 p en PS4 podemos decir bien alto: benditos sean los 900 p si el resultado es así de brutal. La iluminación será apabullante, con un grado de realismo que hemos visto muy pocas veces pero la palma se la llevarán la calidad y cantidad de efectos que veremos en pantalla. Dada la gigantesca escala de las batallas, pasear por los escenarios será un verdadero placer: naves estallando en mitad de la partida, efectos de partículas por todas partes, texturas que quitarán el hipo, etc... Los escenarios, en honor a la verdad, parecen algo vacíos, aunque parece que en mapas como Endor, por ejemplo, la cantidad de vegetación ofrecerá un resultado mucho más espectacular si cabe. Eso sí, cuestiones como las animaciones de los personajes en tercera persona aún tienen mucho margen de mejora.

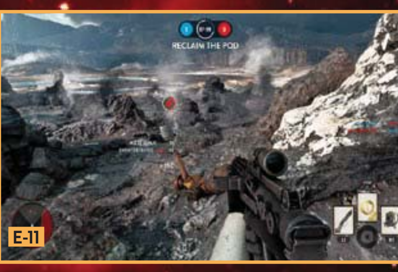
Otros detalles, como la marcha imperial sonando al aparecer Darth Vader en escena le pondrán la guinda a un título que supondrá un antes y un después en lo técnico, especialmente al hablar de un juego online que hace todos esos cálculos gráficos para 40 jugadores al mismo tiempo. Aún es pronto, pero tras jugar desenfrenadamente a la beta, podemos decir alto y claro que la Fuerza es muy intensa en esta nueva entrega de la saga galáctica.

El láser es un desfase

Las armas no son sólo idénticas a las de las películas, sino que se comportan (todas las que disparan láseres) como deberían, es decir, que no hay munición que encontrar y que no tienen retroceso. Lo malo es que si disparamos muy seguido se sobrecalientan y hay que esperar a que se enfríen.



La pistola láser, un clásico en la saga, es otra de las armas más equilibradas. Buen daño, cadencia de fuego, alcance y enfriamiento rápido. Perfecto para la distancias cortas.



Este rifle es perfecto para media y larga distancia, con un alcance tremendo y gran capacidad de daño. Eso sí, su cadencia es baja y tarda mucho en enfriarse cuando se sobrecalienta.



Un blaster pesado con una cadencia de fuego inigualable y un alcance muy importante. Lo malo es que hace poco daño con cada disparo y hay que pillar al enemigo desprevenido.



El A280C es un rifle láser con una cadencia de fuego realmente mortífera y un alcance más que aceptable. Es una de las armas más equilibradas del juego, ideal para principiantes.

La escala de los combates será brutal, con enfrentamientos que mezclarán disparos, naves espaciales, vehículos terrestres...



SNOWSPEEDER. No será la nave más mortífera pero si tenemos pericia podremos lanzar su cable y enredar a los AT-AT como en “El Imperio Contraataca”.

TIE-FIGHTER. Son veloces como pocas naves en el juego y bastante manejables. El instrumento perfecto para acabar con los X-Wing rebeldes.

X-WING. Es tan rápido, maniobrable y tiene tan buenas armas que no hará falta ser Luke Skywalker para acabar con unos cuantos cazas imperiales.

MOTO JETS. Los podremos usar en el nivel de Endor. Su endiablada velocidad será uno de sus puntos fuertes pero el manejo será difícil.



La realidad virtual está cerca y se llama PlayStation VR

Previsto para mediados de 2016 (al menos en Estados Unidos), Sony ya tiene casi listo lo que antes conocíamos como Project Morpheus. El futuro se llama PlayStation VR.

DATOS BÁSICOS

NOMBRE
PlayStation VR (antes, Project Morpheus)

FECHA DE LANZAMIENTO
Primera mitad 2016 (en Estados Unidos).

PRECIO
Sin confirmar

COMPONENTES
Unidad de procesamiento Headset VR

CONEXIÓN
HDMI + USB

TIPO DE PANTALLA
OLED

TAMAÑO DE PANTALLA
5.7 pulgadas

RESOLUCIÓN
1920x1080 (960x1080 por cada ojo)

FRECUENCIA DE REFRESCO
120Hz, 90Hz

CAMPO DE VISIÓN
100 grados

SENSORES
Acelerómetro y giroscopio

FUNCIONES
Audio 3D, conexión a TV.

Siempre que hablamos de "realidad virtual", hablamos de ello en futuro. Pero cada vez está más cerca. Nosotros (y algunos de vosotros también) tuvimos la suerte de probar en la pasada Madrid Games Week el más reciente de los prototipos de PlayStation VR, que será el nombre definitivo de lo que antes conocíamos como Project Morpheus. No era el modelo definitivo, ya que aún tienen que hacer algunas mejoras tanto en la calidad de imagen como en el acabado del propio headset VR. Pero lo que probamos ya está cerca de lo que será el producto final.

El headset de PlayStation VR nos garantiza una inmersión total en sus juegos, gracias a sus dos pantallas OLED de 5,7 pulgadas, con una resolución de 1900x1080, 120 fps (lo que sumado a su alta tasa de refresco asegura imágenes muy suaves) y una latencia inferior a 18 milisegundos (la mitad que el prototipo anterior). Además se ha reducido el peso del headset VR y se ha mejorado su ergonomía, logrando que sea más cómodo.

El campo de visión ha aumentado de 90 a 100 grados. Pero lo que es una auténtica pasada es poder girar la cabeza y mirar 360 grados. Para una mejor detección de nuestro movimiento por parte de la cámara, además

PlayStation VR nos ha encantado aunque aún faltan incógnitas por resolver, como su precio.

del acelerómetro y giroscopio incluidos, se han aumentado los led azules del headset (de 6 a 9) que se sumarán a los del mando que usemos (ya sea Dual Shock 4 o Move). Y el sonido 3D es brutal, logrando simular incluso fuentes situadas encima o debajo de nosotros. Las primeras pruebas que hemos hecho con PlayStation VR nos han flipado, aunque faltan todavía muchas incógnitas por resolver. Empezando por su precio y terminando por su fecha de salida europea. En principio, está fechado para Estados Unidos para antes de junio de 2016.



LA UNIDAD DE PROCESAMIENTO

Aunque lo más espectacular y "futurista" es el headset VR, vendrá acompañado de esta unidad (su diseño final puede variar), a la que enchufaremos el "cacharro" y que podrá enviar una imagen 2D a la TV y que otro jugador participe manejando un Dual Shock 4 (están explorando esta posibilidad).

COMPAÑEROS DE VIAJE VIRTUAL

De momento sólo sabemos que el headset VR vendrá acompañado de la unidad de procesamiento. Pero además de una PS4, necesitaremos obligatoriamente una PlayStation Camera (periférico que hasta ahora hemos usado bien poco), unos auriculares para disfrutar como se merece del sonido 3D propio de esta tecnología y un mando (un Dual Shock 4 o dos mandos Move, según el juego). Suponemos que cuando lancen PlayStation VR, se venderán distintos tipos de packs.



CÁMARA
Los leds azules del headset VR (que en este último modelo se han aumentado de 6 a 9) ayudan a que la cámara nos localice en el espacio. Nuestra distancia con respecto a la cámara será un punto importante.

DUAL SHOCK 4
Uno de los "mandos" de control compatibles con PlayStation VR. Su led reforzará nuestra posición ante la cámara (o más concretamente la de los brazos). Lo bueno es que ya no necesitamos mover la cámara con el stick derecho. Con "mirar" directamente será suficiente.

AURICULARES
Te permitirán disfrutar de forma óptima del sonido envolvente 3D propio de esta tecnología. Incluso es capaz de simular fuentes que estén situadas encima o debajo de nosotros. Una auténtica pasada.

MANDO MOVE
Preparaos para quitar el polvo a vuestros mandos Move porque con VR vivirán una segunda juventud. Con uno en cada mano podemos interactuar con el entorno de forma muy intuitiva.



LA OPINIÓN DE
Sonia Herranz

MUCHO MÁS DE LO QUE ME ESPERABA

Debo confesar que era totalmente escéptica. La Realidad Virtual siempre me ha parecido un concepto un tanto abstracto, difícil de imaginar y, todo hay que decirlo, inútil. Eso de ponerme un casco para sentirme en una montaña rusa me parece una "tontá". Y tampoco terminaba de verlo aplicado a videojuegos. Creo que me había imaginado que iba a ser como lo de jugar en 3D, un adorno sin mucha gracia que aportaba más bien poco al juego en si mismo. Lo reconozco, me equivocaba.

Me gustó el aparato, mucho más cómodo y ligero de lo que parece. No me tuve que quitar las gafas, lo que para mí es un punto a su favor y no me hizo sentir rara ni incómoda en ningún momento. Jugué al interrogatorio de *The London Heist*. Mientras un cachas malcarado me amenazaba con un soplete yo me dediqué a girar la cabeza todo lo que podía, alucinando al ver un escenario completo a mi alrededor, del suelo al techo. Miré al matón y pese a que no tenía un rostro tan pulido como, por ejemplo, el de un personaje de *Until Dawn*, me hizo removerme incómoda. ¿Estaba inquieta? Giré la cabeza para mirar detrás (estaba sentada, se supone que atada a la silla) y cuando volví a mirar al frente el energúmeno se había levantado, acercaba su cara a la mía y me amenazaba. Desde fuera debió ser ridículo verme pegar un respingo que casi me tira de la silla... Lo mejor vino después, cuando me encontré frente a un elaborado escritorio, registrando cajones, recogiendo cargadores... E iniciando un frenético tiroteo que me recordó a un *Time Crisis*, sólo que me parapetaba moviéndome yo misma y recargaba introduciendo el cargador en la pistola. Mis manos eran dos Move y os garantizo que no lo parecía. Girar la cabeza para buscar al que me disparaba se hizo natural en milisegundos. Me lo creí tanto que me caí de rodillas cuando fui a apoyarme en una mesa que en realidad no existía. Y tardé unos segundos en comprender lo que había pasado. Me rehice rápido: ¡me estaban disparando! Según me contaron, al acabar la demo más de uno soltó los mandos Move en la misma inexistente mesa en la que yo me había apoyado. Pobres Move...

No sé cuánto tiempo podría haber aguantado ese ritmo y no sé cuánto habrían dado de si esas mecánicas de juego parecidas a *Time Crisis*. Lo que si sé es que cuando me quitaron PlayStation VR de la cabeza yo tenía la piel de gallina. Sí, la que era una escéptica...

LAS DEMOS DE LA MGW 2015

Aunque algunas de ellas seguramente terminarán convirtiéndose en juegos (sobre todo *The London Heist* y *EVE Valkyrie*), de momento lo que probamos en la Madrid Games Week son demos que sirvieron para que nos hagamos una idea de lo que ofrece PlayStation VR.

UN "REBOOT" VIRTUAL

BATTLEZONE

PS4 | REBELLION | ACCIÓN



Desarrollado por el estudio británico Rebellion, *Battlezone* es todo un guiño al título homónimo de Atari, considerado el "padre" de la realidad virtual (todo lo virtualmente real que se podía ser en 1980). Pues 35 años después nos llegará este "reboot" que actualizará el clásico a la "verdadera" realidad virtual. Aunque en cierto modo mantendrá parte del estilo gráfico de la recreativa original (con esas líneas de colores estilo "Tron"), nos ofrecerá unos combates entre tanques muy directos y sin las exigencias de un simulador. Y todo con un apartado técnico sensacional. *Battlezone* fue la única demo que dejaban probar a los menores en la pasada Madrid Games Week.



Futuristas batallas a bordo de tanques es lo que ofrece *Battlezone*.

PS4 | LONDON STUDIO | ACCIÓN



Además de disparar a lo *Time Crisis*, podremos abrir la puerta en marcha y... mirar hacia atrás.



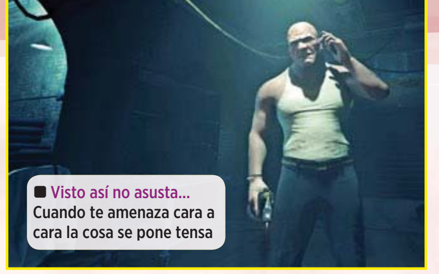


PERSECUCIONES Y TIROTEOS COMO NUNCA LOS HABÍAMOS VISTO

THE LONDON HEIST: GETAWAY

The London Heist mostró dos partes en la MGW. En la primera de ellas vamos de copiloto en un coche (pilotado por el mafioso Charlie Jolson de *The Getaway*, o al menos por un personaje que se le parece mucho). Iremos a toda pastilla por la autopista y podremos abrir la guantera, coger latas de refresco, cambiar la emisora de radio... e incluso abrir la puerta del coche en marcha y mirar atrás (nos quedamos flipados cuando lo descubrimos, por cierto). De repente empiezan a aparecer motoristas y nuestro compañero nos pasa una Uzi. Les disparamos y para recargar, tendremos que coger los cargadores con la mano izquierda y meterlos en la Uzi manualmente. ¿Y cómo se hace todo esto? Pues con un Move en cada mano y usando el gatillo para interactuar con los objetos que lo permitan. Nos gustó mucho.





■ Visto así no asusta... Cuando te amenaza cara a cara la cosa se pone tensa

PS4 LONDON STUDIO ACCIÓN

NUNCA DISPARAR EN UN VIDEOJUEGO FUE TAN REAL

THE LONDON HEIST: INTERROGATION

Esta demo se divide en dos partes muy diferentes. Por un lado, un matón que nos amenaza y por otro, un tiroteo en toda regla, que comienza como una misión de robo. Registramos un escritorio alumbrándonos con una linterna. Vemos nuestras manos enguantadas, que en el mundo real son dos manos Move. Con el gatillo interactuamos con los objetos: abrir los cajones se hace con un gesto natural e intuitivo. Donde pones el ojo, pones la mano. Y pronto, la bala. La sala se llena de pistoleros y debemos repartir plomo, al más puro estilo *Time Crisis*, con una gran precisión en nuestros disparos. Y para cargar, a meter un cargador, repitiendo el gesto real. Intenso, inmersivo...



PS4 LONDON STUDIO DEMO

BUCEANDO ENTRE TIBURONES

THE DEEP

The Deep nos sumerge en el fondo del mar en la piel (mejor dicho, en el neopreno) de un buzo con la intención de que exploremos el siempre atractivo fondo marino. Podremos mirar a nuestro alrededor y contemplar todo tipo de especies. La sensación de que estamos bajo el agua está muy lograda. Como colofón a esta contemplativa demo técnica, tenemos la irrupción de un tiburón, que querrá acercarse más de la cuenta a nosotros. ¿Aguantará sus envites la jaula que nos protege?



PS4 CAPCOM TERROR

LA VERDADERA COCINA DEL INFIERNO

KITCHEN

En esta demo desarrollada por Capcom nos despertaremos atados a una silla en una cocina que bien podría ser un escenario de cualquier *Silent Hill*. Compartimos cautiverio con otro personaje que intentará desatarnos... hasta la irrupción de una "señorita" que nos hará unas cuantas "perrerías". Es una demo "contemplativa" en la que interactuamos poco, pero nos llevaremos un par de buenos sustos y la inmersión es brutal. Una de nuestras experiencias favoritas con PlayStation VR.

UNA GALAXIA NO TAN LEJANA

EVE VALKYRIE

PS4 CCP GAMES SHOOTER





■ *EVE Valkyrie* nos sumerge en una batalla en el espacio como nunca lo habíamos visto.

Ambientado en el popular MMO "pecero", *EVE: Valkyrie* es un simulador de combate espacial realmente inmersivo y espectacular. Desde la cabina de nuestra nave tendremos que eliminar a la flota enemiga haciendo gala de nuestras dotes como pilotos. Se controlará con el Dual Shock 4 y la inmersión será bestial gracias a PlayStation VR, que nos permitirá, por ejemplo, mirar por dónde vienen las naves enemigas sin necesidad de rotar nuestra nave. Otra de las demos que más nos gustó de las que probamos en la Madrid Games Week.

LA OPINIÓN DE

Daniel Acal



¿EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS?

Cuenta la leyenda que cuando los hermanos Lumière proyectaron por primera vez en 1895 su "Llegada del tren a la estación", hubo gente que reaccionó huyendo ante ese tren que se acercaba hacia ellos (hacia la pantalla) a toda velocidad. No pretendo comparar mis primeras sensaciones con VR con los comienzos de la historia del cine. Aunque tengo que confesar que me sentí un poco como ellos probando *Kitchen*. Esta terrorífica demo técnica a cargo de Capcom me puso los pelos de punta y eso que tira de susto fácil. Pero es tan inmersivo que te lo crees. Hay un momento (y perdón por el spoiler) en el que nuestra "anfitriona" saca un cuchillo y nos lo clava en la pierna. Y mientras la sangre me salpicaba a los ojos, tuve ganas de gritar... de dolor. Yo miraba hacia abajo y veía un cuchillo clavado en mi pierna. Vale, no era mi pierna, pero estaba en la misma posición que mi pierna y... ufff. Peor suerte tuvo Sonia Herranz que, tal y como ella misma cuenta, probando el Interrogatorio de *The London Heist* se apoyó en un escritorio y... no existía tal escritorio.

Sirvan estos dos ejemplos para ilustrar lo inmersivo que puede llegar a ser PlayStation VR y las enormes posibilidades que alberga esperando ser explotadas por desarrolladores hábiles. Es cierto que hay cosas que pueden mejorarse, como la calidad de la imagen (las demos mostradas parecen más cerca de PS3 que de PS4 y aún se nota cierto "grano", a pesar de los 1080 p). Y me comentaron que la pestaña que sirve para ajustar el headset es un tanto delicada y que están trabajando también para mejorar el producto en este sentido. Pero estas primeras pruebas me han dejado muy ilusionado con PlayStation VR.

Reconozcámoslo: a los videojuegos les hace falta "algo", una dirección a la que orientarse tras esta octava generación de consolas. Obviamente, es pronto para saber si VR es el camino a seguir y si es lo que necesitan los videojuegos para seguir perpetuándose. Falta por ver su aplicación en juegos "enteros" más allá de demos técnicas, si aguantamos sin problema una sesión de juego de varias horas seguidas... y, lo más importante, falta por ver el apoyo de la comunidad de jugadores. Y como el parque de consolas PS4 ya está bien establecido , si PlayStation VR sale con buenos juegos (*The London Heist*) y a un precio asequible (los más optimistas hablan de 250 euros, los más agoreros lo cifran en 400), yo sí le veo futuro. Yo desde luego sí le daré una oportunidad.



LA **COMPETICIÓN DE E-SPORTS PARA PS4** VUELVE CARGADA

LIGA OFICIAL PLAYSTATION CELEBRA SU PRIMER ANIVERSARIO

Aunque parezca mentira ya hace un año que podemos disfrutar de la Liga Oficial PlayStation, en estos 12 meses la competición e-Sport para PS4 no ha dejado de crecer.

Como debe ser, en su primer año de vida la LOPS, la criatura de Sony Computer Entertainment España, no ha hecho más que crecer. En sus tres primeras temporadas ha añadido nuevas funciones, ha escuchado a los usuarios, ha mejorado el sistema de búsqueda de rivales, ha puesto en marcha el sistema de divisiones para establecer niveles... Y la lista de mejoras podría continuar con la incorporación del gestor de torneos privados o la integración de PlayStation TV, con un montón de contenido y la opción de vincular nuestra cuenta de Twich para retransmitir partidas en vivo. Pero esto no ha hecho más que empezar y nos espera una cuarta temporada cargada de sorpresas y de nuevas incorporaciones. Y no hablamos sólo de nuevos juegos con los competir, que también...

En la conferencia inaugural de la pasada Madrid Games Week, Sony Computer España ha anunciado un montón de novedades. Para empezar, aunque la competición es iniciativa española ya está disponible en Italia y Portugal. Además, confirmó que próximamente se lanzará una aplicación gratuita para teléfonos móviles que nos permitirá gestionar más cómodamente los datos y torneos.
Y si hablamos de lo estrictamente deportivo, se anunció que en los próximos meses se iniciarán una serie de torneos mediante los que el conocido club Giants Gaming seleccionará a varios jugadores para que pasen a formar parte de su plantilla oficial de FIFA. Vamos, que esta plataforma de e-sports exclusiva de PS4 se ha convertido en la cantera donde los ojeadores de equipos profesionales de jugadores vienen a buscar a sus futuras estrellas... Incluso habrá competiciones pro, destinadas a los jugadores con más experiencia.
Por supuesto, en el inicio de la Temporada 4 de la LOPS nos traerá nuevas competiciones, nuevos juegos, nuevos Desafíos Semanales y los Torneos de Fin de Semana. Si no quieres perderte nada, atento a **www.ligaplaystation.es** y sigue la cuenta de Twitter oficial: **@LigaOficialPS.** Pocas veces un año de vida ha dado tanto juego...



JUEGOS CONFIRMADOS PARA LA TEMPORADA 4

- FIFA 16
- PES 2016
- FIFA Ultimate Team 16
- DRIVECLUB
- Rocket League
- Giants Academy (FIFA)
- NBA 2K16 Masters
- Project CARS
- Mortal Kombat X
- Ultra Street Fighter IV
- MotoGP 15



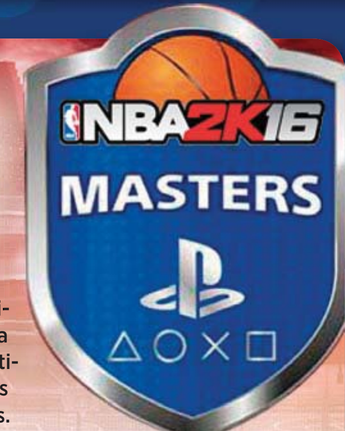
CONTROLA LA COMPETICIÓN DESDE TU SMARTPHONE

Próximamente estará disponible una aplicación para dispositivos móviles que permitirá tener un mayor control sobre las partidas pendientes y los torneos por disputar. Gracias a la aplicación podremos consultar noticias y novedades, inscribirnos en Torneos, buscar partidas rápidas, subir los resultados (incluidas fotografías), consultar clasificaciones, recibir alertas siempre que tengamos un partido pendiente... Todo de una manera más ágil y sencilla.

DE NOVEDADES

NUEVA TEMPORADA NBA 2K MASTERS

Tras el éxito de la pasada temporada, 2K y la NBA siguen apostando por la Liga Oficial PlayStation. En la Temporada 4 habrá una nueva edición de la competición de e-sports oficial de la NBA. NBA 2K16 Masters buscará al mejor jugador de *NBA 2K* de nuestro país.





GIANTS ACADEMY FIFA 16: PARA PROFESIONALES

El club profesional de e-sports Giants Gaming seleccionará en la LOPS a tres candidatos para que se unan a su Academy de *FIFA 16*. Los tres elegidos se incorporarán a Giants donde aprenderán a ser jugadores profesionales, con todo lo que eso implica, y podrán formar equipo con **Alfonso Ramos Cuevas**, bicampeón del mundo de *FIFA* y jugador profesional de Giants Gaming.

Giants organizará tres torneos con inscripción libre. El primero se disputará del **17 al 18 de octubre**, el segundo del **24 al 25 de octubre** y el último entre el **31 de octubre y el 1 de noviembre**. Las inscripciones para cada torneo se abrirán los próximos días 13, 19 y 26 de octubre.
Además, se iniciará LOPS PRO, con competiciones y torneos especialmente dedicados para los jugadores más profesionales.

UN AÑO CON MUCHO JUEGO

Estos son algunos datos de los primeros 12 meses de la Liga Oficial PlayStation

MÁS DE ... **3.000** TORNEOS CREADOS

MÁS DE ... **100.000** PARTIDAS DISPUTADAS

MÁS DE ... **30.000** JUGADORES REGISTRADOS

NOVEDADES





PÁGINA 32

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Las tres entregas de la saga de Naughty Dog aparecidas en PS3 regresan en una de las mejores remasterizaciones del año. Esta trilogía tiene muchos quilates.



PÁGINA 34

NBA 2K16. Visual Concepts se ha sacado de la chistera otra gran entrega de su saga baloncestística, hasta el punto de que resulta de justicia declararla como mejor juego deportivo del año, merced a las múltiples novedades que se han introducido en todos los frentes.



PÁGINA 36

Destiny: El Rey de los Poseídos. Puede que el juego de Bungie decepcionara a mucha gente en ciertos aspectos cuando vio la luz, pero esta expansión subsana prácticamente todos los problemas de concepto para dejar una de las experiencias más brillantes de 2015.



PÁGINA 44

Rock Band 4. Tras un merecido descanso, la saga musical de Harmonix vuelve a saltar al escenario con una nueva entrega que se ha lanzado sólo para PS4, pero con la ventaja de que los antiguos instrumentos de las entregas de PS3 son perfectamente compatibles.

GRAN CALENTAMIENTO

Ahora que empieza el frío y la Navidad se vislumbra en el horizonte, el ritmo de lanzamientos se intensifica. Septiembre ya fue un gran mes y octubre sólo viene a confirmar la evidencia de que este trimestre es crucial para las compañías. A la espera de que llegue el prometedor 2016, PS4 sigue viviendo de las remasterizaciones, pero la de este mes es gloriosa: las tres entregas de *Uncharted* en un solo disco. Las "third parties", por su lado, están alimentando a la consola con títulos para todos los gustos. Si os gusta el deporte, no os podéis perder *NBA 2K16*, ni tampoco *FIFA 16*, al que hemos comparado con *PES 2016*. *Destiny*, por su parte, nos invita a recuperarlo de la estantería con una expansión que ha superado con creces las expectativas. A eso, añadid el rol de *Tales of Zestiria* y del "pseudomusou" *Dragon Quest Heroes*, así como la resurrección de *Rock Band* o la vuelta de los Caballeros del Zodiaco. Por cierto, si estabais ilusionados con el regreso de Tony Hawk a los videojuegos... mejor leed nuestro análisis y desencantaos.

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



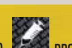
El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



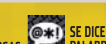




EDAD RECOMENDADA



CONTENIDO DISCRIMINATORIO



DROGAS



SE DICEN PALABROTAS



SEXO



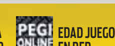
JUEGO DE TERROR



CONTENIDO VIOLENTO



ENSEÑA A JUGAR



EDAD JUEGO EN RED



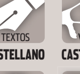


Género:
AVENTURA
Desarrollador:
NAUGHTY DOG
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
79,95 €















JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.playstation.com/

JUEGO RECOMENDADO Play Manía



The Nathan Drake Collection pone al alcance de nuestra PS4 los tres *Uncharted* de PS3.

TRES **AVENTURAS** QUE SE CONVIRTIERON EN LEYENDA

Uncharted: The Nathan Drake Collection

Los tres primeros *Uncharted* llegan a PS4 con una resolución de 1080 p, a 60 FPS y con nuevos extras... pero han perdido el modo multijugador.

Hace ocho años, Naughty Dog nos dejó un estupendo sabor de boca con *Uncharted: El Tesoro de Drake* para PS3. Se trataba de una aventura de exploración, plataformas y tiroteos con coberturas, que tomaba el relevo de *Tomb Raider*, con un estilo más cinematográfico. Sin embargo, la saga no demostró su potencial hasta la segunda entrega (rozando el techo técnico de PS3 y con un ritmo brillante) y *Uncharted 3: La Traición de Drake*, que además exploraba la relación del protagonista con su mentor, Victor Sullivan, en distintos momentos de su vida.

Ahora podemos disfrutar de las tres entregas, remasterizadas, en un solo Blu-Ray para PS4, que además nos da acceso a la beta de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*, que llegará en marzo de 2016. Bluepoint Games, quienes se han encargado de "versionar" los juegos, ha incluido leves mejoras en la iluminación, la distancia de dibujado, física de partículas y las animaciones, y ha conseguido que las tres entregas se mantengan en plena forma. Por momentos, parece que fueran juegos de la actual generación (sólo un escalón por debajo de lo que ya vimos en *The Last of Us Remasterizado*) y además se ha corregido el "tearing" que había en *Uncharted* de PS3. Si bien, sus mayores virtudes siguen siendo la historia, el diseño de los escenarios, los puzzles y un control de la cámara brillante, que nos enseña lo sobrecogedor de la jungla panameña, el Himalaya o el desierto africano. Tampoco nos podemos olvidar de Nathan Drake; el protagonista de la saga ha desarrollado su carisma a través de los tres juegos, y se

Nathan Drake es un aventurero "cazatesoros", último descendiente de Sir Francis Drake.

ACOMPAÑA A **DRAKE** POR TODO EL MUNDO EN TRES JUEGOS



1 **EL TESORO DE DRAKE** nos lleva a buscar el legado del pirata Francis Drake en una isla del trópico, que oculta un secreto sobrenatural.



2 **EL REINO DE LOS LADRONES** nos lleva desde Estambul al Himalaya (y la ciudad perdida de Shambala).



3 **LA TRAICIÓN DE DRAKE** es el más variado en escenarios y situaciones. Desde Londres al corazón del desierto, en Oriente Medio.



Los disparos con coberturas resultan muy dinámicos y nos permiten movimientos contextuales muy espectaculares.

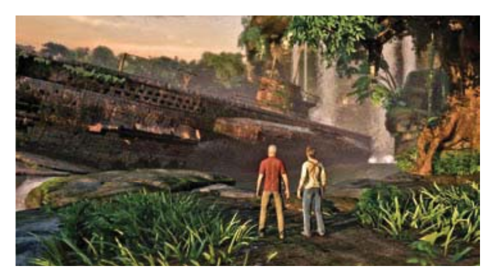


Las relaciones entre Nathan, Chloe y Elena Fisher añaden aún más interés a su búsqueda de tesoros por todo el mundo.



Recorreremos medio mundo acompañando a Natahan en sus tres aventuras. Los escenarios son tan variados como espectaculares.





Los extras no compensan la ausencia del modo multijugador en esta recopilación de los tres Uncharted.

muestra como un tipo duro (con debilidad por sus compañeros Sully, Elena Fisher y Chloe) con un sentido del humor un poco "tonto" y alma de niño. Pero todos estos elementos ya estaban en los juegos originales.

Las novedades de *Uncharted The Nathan Drake Collection* se agotan en un nuevo nivel de dificultad brutal, modo foto, 80 modelos de personajes para jugar en Render Mode, juego cronometrado, nueva colección de trofeos... La verdad es que estos extras se quedan cortos, si tenemos en cuenta que en la remasterización se han perdido los modos multijugador de *Uncharted 2* y de *La Traición de Drake*, y que tampoco se ha incluido *Uncharted: El Abismo de Oro*, el juego de PS Vita, por motivos argumentales.

Llegados a este punto, ¿merece la pena jugar *Uncharted The Nathan Drake Collection* en PS4? Dado que los extras no dan para mucho, y el apartado técnico se ha actualizado, depende de lo "frescos" que tengáis los originales. Si no los jugasteis en PS3, es una colección imprescindible, que contiene alguno de los momentos más intensos y espectaculares que hemos vivido con un mando en las manos, y además sirve como "calentamiento" ante la llegada de *Uncharted 4*. Esta colección es un auténtico tesoro, cuya influencia se deja notar en muchos lanzamientos actuales. Pero si ya los tenéis "trillados", la verdad es que los extras os van a saber a poco. Las mejoras visuales no son un aliciente de peso como para enfrentarse de nuevo a estas aventuras.



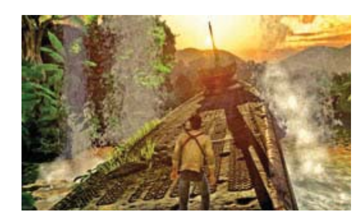
El primer *Uncharted* acusa algo más el paso del tiempo (sobre todo por el modelo de Drake) pero sigue siendo excepcional.



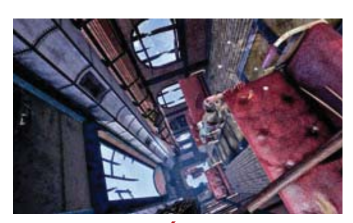
El origen de Nathan se refleja en los primeros niveles de *Uncharted 3*, cuando no era más que un ladronzuelo.

MARCANDO LA DIFERENCIA

Aunque *Uncharted* le debe mucho a otras aventuras de exploración, la saga de Naughty Dog ha marcado la diferencia. No se trata sólo de la profundidad de sus personajes, sino del modo en que imprimen ritmo a sus juegos. Aquí tenéis alguno de sus recursos.



MOMENTOS INTENSOS se alternan con zonas tranquilas y orgánicas que podemos explorar a nuestro ritmo.



EL USO DE LA CÁMARA junto al diseño de las fases de plataformas, consigue ponernos los pelos de punta.



LOS PUZZLES enormes, basados en la física, se impusieron en *Uncharted 2*. Se acabaron bloques e interruptores.

VALORACIÓN

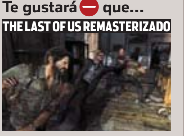
» LO MEJOR
Más de 30 horas de aventuras sobresalientes, remasterizadas a 1080 p y 60 FPS.

» LO PEOR
No incluye el modo multijugador ni *Uncharted El Abismo de Oro*.

Te gustará (+) que... TOMB RAIDER



Te gustará (−) que... THE LAST OF US REMASTERIZADO



87	**» GRÁFICOS** Escenarios brillantes y buenos modelos, a 1080 p y 60 FPS.
91	**» SONIDO** Estupenda BSO y voces en castellano, remasterizadas en 7.1.
90	**» DIVERSIÓN** *Uncharted 2* y *3* siguen siendo aventuras inolvidables.
89	**» DURACIÓN** Las tres entregas superan 30 horas, variadas e intensas.
NOTA 90	Las tres brillantes aventuras de PS3, con un apartado técnico actualizado, pero que han perdido el multijugador.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía



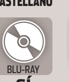


Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Especial: **89,95 €**

JUGADORES **1-4**
JUG. ONLINE **2-10**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**









www.2k.com/games/nba-2k16



NBA 2K vuelve a enseñar cómo hacer las cosas para no estancarse en el sufrido género deportivo.

NO HAY MANOS SUFICIENTES PARA **TANTOS ANILLOS**

NBA 2K16

La saga deportiva más laureada de los últimos tiempos continúa cosechando victorias a ritmo de 3+1. Visual Concepts da otra gran lección de baloncesto.



Pau Gasol comparte la portada con su hermano Marc y ejemplifica el lema del juego: "Haz historia".

La selección española conquistaba hace unas semanas un nuevo oro europeo, con un Pau Gasol inconmensurable, y *NBA 2K16* no podría haber llegado en mejor momento, pues, precisamente, el pívot de los Bulls es su imagen de portada, junto con su hermano Marc. Todos los años, nos rompemos las manos a aplaudir lo que hace el estudio Visual Concepts con esta saga deportiva y este año se mantiene la tradición: estamos ante el mejor simulador de la temporada. Lejos de ser una actualización de la anterior entrega con un par de retoques, estamos ante un título repleto de novedades, especialmente en la parcela online y en la de personalización.

En apariencia, el control es muy similar al de *NBA 2K15*, pero se han introducido 10.000 animaciones nuevas que repercuten muy positivamente en la lucha por los rebotes, los tapones, los robos, los pases o la defensa individual. A eso hay que añadir una mejora en la IA, más desafiante que nunca, pues cada equipo juega de una manera y se ajusta a lo que le planteamos sobre la cancha. Sin duda, la mayor novedad del juego viene de la mano de sus sensacionales modos. El más destacado es, seguramente, Mi Carrera, que se ha replanteado por tercer año consecutivo y que, inicialmente, nos ofrece una historia de tinte cinematográfico, dirigida por Spike Lee y con el encanto de poder vivir las etapas del instituto y la universidad. El argumento en sí es terrible, lleno de clichés sobre los jugadores criados en barrios peligrosos, pero, por suerte, a partir de la segunda temporada en la liga, queda finiquitado y pode-

EL **SIMULADOR DEPORTIVO** MÁS COMPLETO DE LA HISTORIA



1 **CONTROL.** Se ha mejorado con 10.000 nuevas animaciones que hacen que todo sea más fluido y natural, en especial los rebotes y los tapones.



2 **EUROLIGA.** Hay veinticinco equipos europeos, que permiten disputar partidos sueltos con reglas FIBA. Se estrena el Valencia Basket.



3 **EDITOR.** Ofrece centenares de opciones para personalizar tanto los pabellones como las equipaciones y los logos, en Mi GM y en Pro-Am.



■ El parecido de los jugadores con sus homónimos reales, tanto en las caras como en los movimientos, es para quitarse el sombrero.



■ Antes de los partidos, vemos un previo con Shaquille O'Neal, Ernie Johnson y Kenny Smith. Está en inglés y no hay subtítulos.



■ Nuestro álter ego es muy personalizable. Con la cámara de PS4, podemos escanearnos la cara con bastante detalle.



La mayor novedad de *NBA 2K16* viene de la mano de sus modos de juego: Mi Carrera, Pro-Am, Ligas online...

mos dedicarnos a vivir la vida de un jugador en la NBA, teniendo que gestionar lo que hacemos en los días libres. Mi GM o Mi Equipo siguen la estructura del año pasado, pero, en el caso del primero, ahora es posible reubicar nuestra franquicia en otra ciudad, por ejemplo. La cantidad de decisiones que podemos tomar es abrumadora. Asimismo, se han introducido ligas online y un modo, Pro-Am, en el que disputar partidos de cinco contra cinco, al estilo del Clubes Pro de *FIFA*.

El motor EcoMotion deja un espectáculo apabullante en lo técnico. Los jugadores son casi reales, tanto por el parecido de sus rostros como por sus gestos técnicos. Mención especial merece el editor que se ha introducido, que permite cientos de combinaciones para crear pabellones o equipaciones, con la posibilidad de importar imágenes, para utilizarlos en Mi GM y Pro-Am. La ambientación es sensacional, tanto visual como sonoramente. El público y los pabellones tienen vida propia, la megafonía es pura NBA y los comentarios de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga rayan a un gran nivel (aunque se echa en falta que cuenten más anécdotas). La banda sonora, pese a no ser tan inolvidable como otros años, también cuenta con un puñado de temazos que casan de maravilla. Lo único reprochable que hay son los micropagos, que ayudan a mejorar a nuestro álter ego, lo que puede desvirtuar un poco los modos online en los que participamos con él. En todo caso, Visual Concepts no se cansa de ganar anillos de campeón. ¡Jugones!



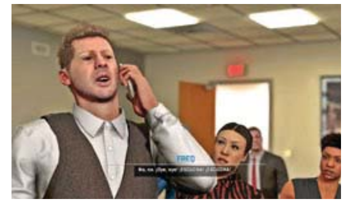
■ El modo Mi GM se ha mejorado notablemente, con traspasos a tres bandas o la introducción de la liga de verano de Las Vegas.



■ El baloncesto callejero está presente a través de los modos Blacktop y Mi Parque. Podemos jugar incluso uno contra uno.

» BESTIAL MATE DE MODOS DE JUEGO

Hay modos de juego para aburrir. Los que ya había de otros años se han ampliado de manera notable (Mi GM, Mi Equipo, Mi Parque, 2K TV), pero también se han creado algunos nuevos y se han reconstruido otros, lo que da cuenta del empeño que ha puesto Visual Concepts:



MI CARRERA. Con un guión escrito por Spike Lee, hay que crearse un jugador y llevarlo desde el instituto hasta la NBA.



PRO-AM. Permite disputar partidos con otras nueve personas. La búsqueda de partidas resulta bastante engorrosa.



LIGAS ONLINE. Podemos crear torneos con 29 amigos y, aparte, se ha introducido un modo con ascensos y descensos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Control, modos, gráficos, editor, opciones... Casi todo es brillante en *NBA 2K16*.

» LO PEOR
El argumento de Mi Carrera. Faltan subtítulos en ciertos momentos. Los micropagos.

Te gustará que... FIFA 16 — Te gustará que... PES 2016



93	**» GRÁFICOS** No tienen nada que envidiarle a una retransmisión televisiva.
90	**» SONIDO** Comentarios, ambiente y BSO dan la talla. Hay partes en inglés.
93	**» DIVERSIÓN** El control ya era excelente, pero se ha logrado pulir aún más.
97	**» DURACIÓN** La nómina de modos es salvaje y está repleta de novedades.
NOTA 93	Es el mejor simulador deportivo del año con diferencia. A poco que os guste el baloncesto, es de asistencia obligatoria.

JUEGO RECOMENDADO PlayManía

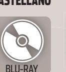






Género: **SHOOT´EM UP**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio DLC: **19,99 €**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **89,95 €**



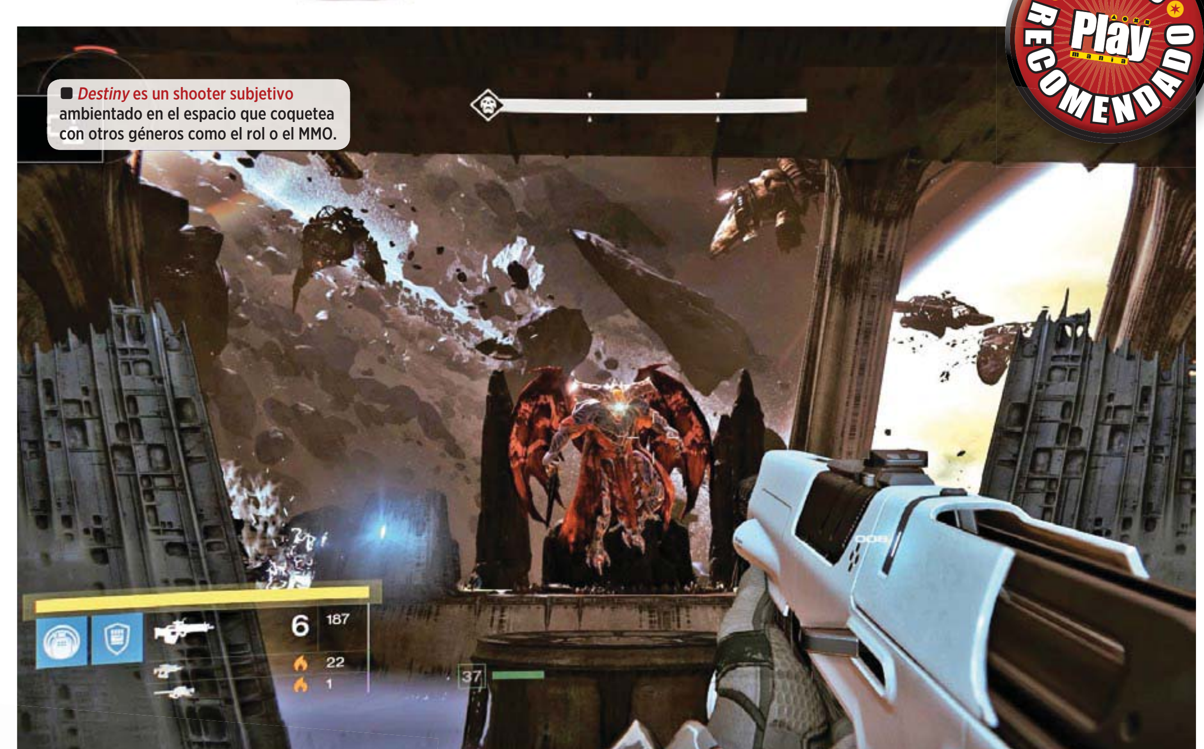






JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-12**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.destinythegame.com



Destiny es un shooter subjetivo ambientado en el espacio que coquetea con otros géneros como el rol o el MMO.

ÚNETE A ESTOS **GUARDIANES** DE LA GALAXIA

Destiny: El Rey de los Poseídos

Si en su momento no te sumaste a las escuadras de guardianes que luchan contra las huestes de la Oscuridad, ahora tienes una oportunidad de oro.

Un año después de su lanzamiento original, *Destiny* sigue en plena forma. Anunciado a bombo y platillo por su editora como "el producto cultural más caro de la historia", para muchos supuso el verdadero arranque de la nueva generación (aunque también salió para PS3). Y aunque tuvo unos comienzos algo titubeantes (su "modo Historia" no gustó a todos y fue acusado de repetitivo), lo cierto es que finalmente sí ha estado a la altura de lo que prometió (sus 20 millones de jugadores registrados a día de hoy así lo respaldan).

Sus creadores prometieron un producto a largo plazo y lo están cumpliendo. *Destiny* ya cuenta con tres expansiones, la última de ellas, *El Rey de los Poseídos*, es la más grande y la que da pie a esta edición, que incluye además todo el contenido del juego original y las otras dos actualizaciones: *La Profunda Oscuridad* y *La Casa de los Lobos*. Recordemos que *Destiny* es un shooter subjetivo con ambientación de ciencia-ficción en el que formamos parte de los Guardianes, un selecto grupo de guerreros que tratan de proteger a lo que queda de humanidad de las fuerzas de la Oscuridad. Antes de empezar a jugar tenemos que crearnos a nuestro personaje (podemos tener varios), eligiendo su aspecto, su sexo y su raza (humano, insomne y exo). Estas decisiones son meramente estéticas. La importante (porque marcará nuestro estilo a la hora de jugar) es la elección de la clase: hechicero, titán y cazador, cada una con sus propias características. Después nos embarcaremos en misiones en escenarios como la Tierra, la Luna, Marte o Venus. El desarrollo de las mismas no es lineal y estará limitado por

EL **DESTINO** DE LO QUE QUEDA DE HUMANIDAD, EN TUS MANOS



1 **CREA TU GUARDIÁN.** Crea tu personaje usando un editor y elige su clase: hechicero, titán y cazador. *El Rey de los Poseídos* añade 3 subclases.



2 **MISIONES.** Hay misiones que pertenecen al modo Historia y muchas más de distintos tipos (Asalto, Patrulla, "raids" para hasta 6 jugadores, etc.).



3 **SUBE DE NIVEL** A medida que avancemos, nuestro personaje irá creciendo y podremos acceder a nuevas armas y equipamiento.



Además del juego original, esta edición trae las tres expansiones incluido *El Rey de los Poseídos*, la mejor de todas ellas.

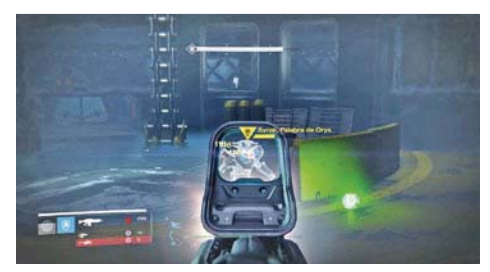


El desarrollo de las misiones no es lineal y está limitado por nuestro nivel. Hay distintos tipos y exige jugar siempre Online.



Lo suyo es formar una escuadra con otros dos guardianes y cooperar, aunque podremos ir en solitario. Eso sí, nos cruzaremos con otros jugadores.

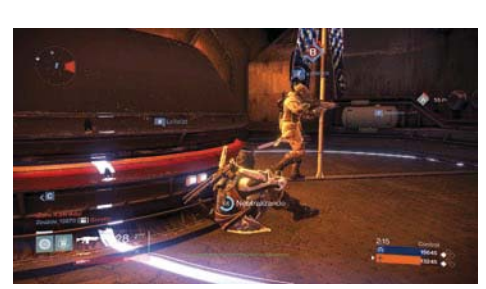




Un año después de su lanzamiento, *Destiny* sigue en plena forma y lo confirma con esta edición "expandida".

nuestro nivel, que irá subiendo a medida que avancemos. Lo suyo es sumarnos a una escuadra (abierta o no) con otros dos guardianes, aunque también podremos ir por libre. Pero aunque vayamos solos, nos cruzaremos en todo momento con otros guardianes, con los que podremos interactuar o no. Y no nos olvidamos del Crisol, donde se aglutinan las distintas partidas PvP que suponen el complemento perfecto para las misiones cooperativas. Y por si todo esto fuera poco, las tres expansiones que trae esta edición añaden un montón de contenido extra. En *La Profunda Oscuridad,* hay que hacer frente a un enemigo olvidado que yace bajo la superficie de la Luna (además de las misiones, hay nuevas armas y equipo, tres nuevas arenas y un nuevo Asalto/Incursión cooperativo). Mientras, en *La Casa de los Lobos* deberemos aplacar la amenaza de los caídos con multitud de armas y equipo que ganaremos en las nuevas misiones, aparte de tres nuevas arenas y un nuevo modo de eliminación en el Crisol.

Por último, tenemos *El Rey de los Poseídos,* que, además de añadir nuevo contenido (9 mapas extra, más modelos para el Colibrí, nuevas armas y naves, tres subclases inéditas, dos nuevos modos de juego competitivos para el Crisol...) ofrece una nueva historia con una trama realmente interesante (que gira en torno a la venganza de Oryx y su ejército de poseídos) que presenta unas misiones algo más variadas. En suma, una propuesta irresistible para los fans del buen shooter subjetivo, que mantiene su doblaje al castellano y su brillante apartado técnico. Y con una buena edición coleccionista.



El Crisol aglutina todo el multijugador competitivo, que ha ido creciendo en modalidades y mapas con las distintas expansiones.



Si queremos empezar con *El Rey de los Poseídos* directamente, podemos hacerlo: nos situaremos en nivel 25 de forma automática.

TRES EXPANSIONES DE OTRO PLANETA

Aportan gran cantidad de contenido en forma de nuevas armas y equipo, misiones, mapas... *El Rey de los Poseídos* añade una trama interesante y misiones más variadas. Para descargarte esta expansión de PS Store debes tener las dos anteriores. Hay un pack de las 3 por 34,99 €.



LA PROFUNDA OSCURIDAD. Aquí lucharemos contra un antiguo enemigo que yacía bajo la superficie de la Luna.



LA CASA DE LOS LOBOS. Aplaca la amenaza de los caídos con nuevas armas, equipo y nuevas arenas y modalidades PvP.



EL REY DE LOS POSEÍDOS. Su trama gira en torno a la venganza de Oryx y su ejército de poseídos. Es algo más variado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muy divertido sobre todo jugando con amigos. Ha resistido el paso del tiempo.

» LO PEOR

En general, los objetivos de las misiones no son muy variados. Obliga a jugar conectado.

Te gustará + que... **KILLZONE SHADOW FALL**



Te gustará − que... **BORDERLANDS:UCMG**



90	**» GRÁFICOS** No impresionan pero su parcela artística nos parece digna de elogio.
92	**» SONIDO** Gran BSO, buenos efectos y con convincentes voces en castellano.
91	**» DIVERSIÓN** Muy divertido en compañía y El Rey de los Poseídos, lo mejor.
95	**» DURACIÓN** Vas a estar jugándolo decenas de horas y sacarán más contenido.
NOTA 92	La edición más completa de un grandioso shooter subjetivo que, un año después de su estreno, no ha sido destronado.







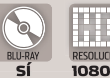
Género: **ROL**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,95 €**
Precio PS3: **49,99 €**
Ed coleccionista PS4: **99,99 €**
Ed coleccionista PS3: **89,99 €**


JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **NO**

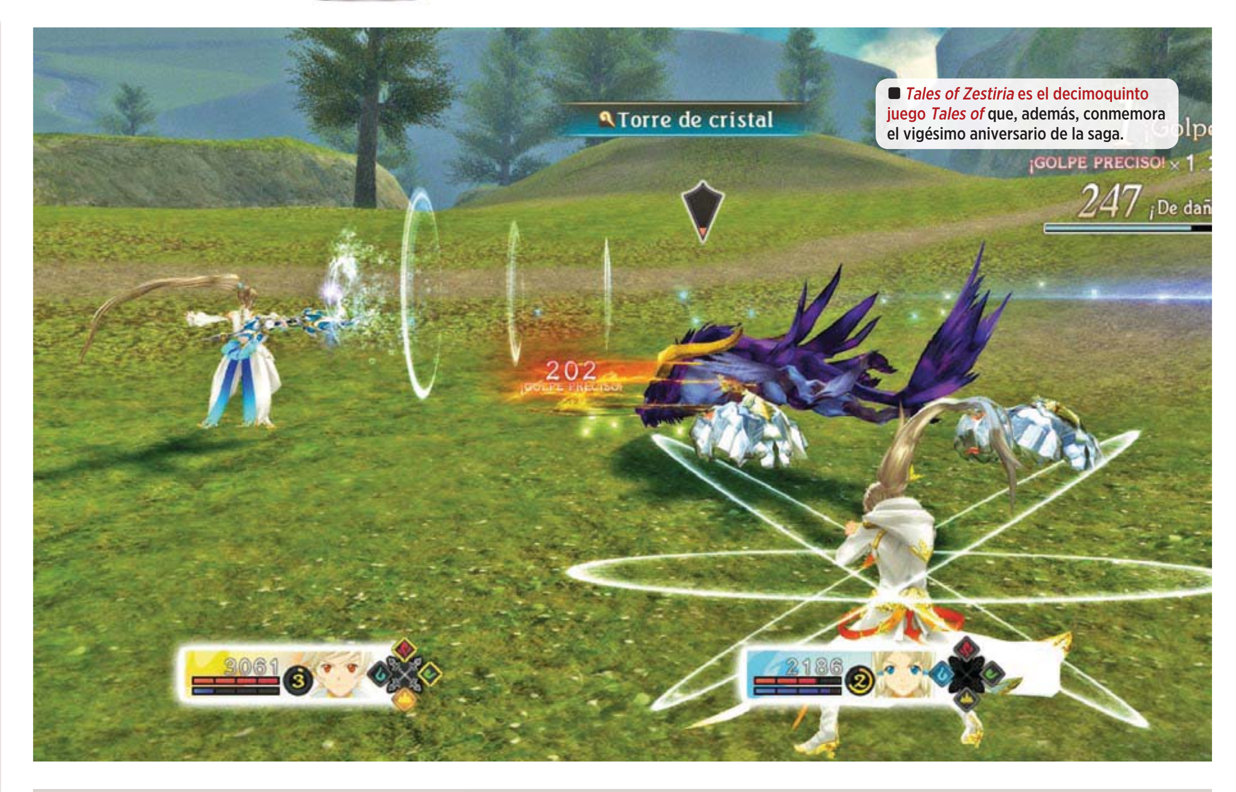

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.talesofgame.com/es/



Tales of Zestiria es el decimoquinto juego *Tales of* que, además, conmemora el vigésimo aniversario de la saga.

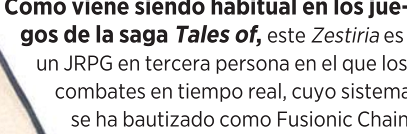
EL MUNDO ESPERA UN NUEVO **MILAGRO**

Tales of Zestiria

La malicia se ha instalado en los corazones de la gente y sólo el Pastor puede salvarles de un destino lleno de soledad y destrucción.

El continente de Glenwood es muy rico en mitos y leyendas en los que la figura del Pastor está siempre presente. Cada cierto tiempo aparece un joven con un corazón tan puro que debe aceptar la misión de salvar a la humanidad de la malicia. En esta ocasión es Sorey quien acepta el cargo. A partir de entonces, y gracias a los poderes de los serafines (raza especial que sólo pueden ver aquellos con buena resonancia), Sorey debe derrotar a la malicia y al Señor de la Desgracia...

Como viene siendo habitual en los juegos de la saga *Tales of*, este *Zestiria* es un JRPG en tercera persona en el que los combates en tiempo real, cuyo sistema se ha bautizado como Fusionic Chain Linear Motion Battle System, son un pilar muy importante del desarrollo. Estos son mucho más fluidos y rápidos que en anteriores entregas gracias al variado estilo de combate de los personajes que tenemos en el equipo. Todos poseen artes básicas que se pueden intercalar para crear combos letales, aunque son las artes seráficas las más especiales porque usan los elementos más naturales (agua, viento, tierra y fuego). Aparte, cada héroe tiene un ataque final que se desencadena cuando alcanzamos unos requisitos especiales.
Uno de los elementos clave tanto de los combates como de *Tales of Zestiria* es la Armatización. Gracias a ella Sorey puede fusionarse con uno de los serafines que le acompañan para, además de cambiar de aspecto y de aumentar su poder de ataque, empuñar un arma asociada a la naturaleza del



Sorey es el Pastor que debe salvar a la humanidad con su poderes seráficos.

CUANDO TE ENFRENTAS A MUCHO MÁS QUE A UN VIAJE



1 **SEÑORES DE LA TIERRA.** Son los guardianes de varias zonas de Glenwood. Nos ayudan con sus bendiciones y nos dan consejos.



2 **NORMIN.** Son unas pequeñas criaturas que mejoran nuestro equipamiento de tal manera que tengamos ventaja en los combates.



3 **FUSIONA OBJETOS.** En las distintas tiendas podemos fusionar armas, armaduras y varios objetos para crear otros más poderosos.



Desiertos, ciudades, cuevas... Todo está hecho a lo grande y con el objetivo de que nos perdamos por Glenwood.



Tendremos que tomar varias decisiones a lo largo del juego que no afectan al final, pero sí a las escenas posteriores.



La Armatización es fundamental en los combates. Fusionarse con un serafín nos puede ayudar a vencer.



La apasionante historia se desarrolla en unos entornos gigantes repletos de monstruos contra los que combatir.

personaje con el que se ha unido. Estar en estado Armatizado tiene sus pros (más fuerza, ventaja elemental, etc.) y sus contras (dura muy poco tiempo), por lo que saber cuándo usarlo depende de nuestra habilidad.

Gráficamente, el juego sorprende por el enorme y bonito mapeado en el que predomina la estética medieval. Aparte, se han aparcado los entornos pequeños y repetitivos para presentarnos un gran terreno que patear, repleto de tesoros. Eso sí, lo que se gana por un lado se pierde por otro, pues las animaciones de los insistentes enemigos son pobres y, a medida que caminamos, somos testigos de cómo se va creando parte del escenario poco antes de que pasemos. Asimismo, las bajadas de frames hacen acto de presencia en el momento en que hay muchos enemigos en pantalla. La cámara también nos juega alguna que otra mala pasada. No obstante, los tiempos de carga se han minimizado de tal manera que ir de un lado a otro sin tener que esperar se convierte en algo agradable.

Motoi Sakuraba es quien se ha encargado de una más que bella banda sonora de corte medieval que no desentona en ningún momento y que sabe adaptarse a cada uno de los instantes que se presentan. La guinda al pastel la pone un correcto doblaje al inglés y la inclusión de la pista de audio en japonés, algo que agradecerán los seguidores de la saga *Tales of*. Por supuesto, los subtítulos están en perfecto castellano. ¿Queréis acompañar al Pastor en esta aventura única?



En cada una de las ruinas que visitamos nos topamos con poderosos jefes finales que nos ponen las cosas muy difíciles.



El estudio de animación Ufotable firma las espectaculares secuencias de anime que narran los momentos más impactantes.

» UNA **AVENTURA** A TU MEDIDA

Aparte de la historia principal, *Tales of Zestiria* ofrece muchos retos y secretos dirigidos a los más valientes. Mazmorras secretas, enemigos muy poderosos e historias nunca antes desveladas son algunas cosas que podemos encontrar y que alargan notablemente la aventura.



RUINAS. Esparcidas por todo Glenwood, las ruinas contienen todo tipo de tesoros y enemigos muy fuertes.



HISTORIA DE ARCILLA. Para saber qué es lo que ocurrió antes del viaje de Sorey toca encontrar todos los orbes.



COMPLEMENTOS. Un Pastor que se precie debe ir a la moda: toca echar mano de los complementos más peculiares.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Historia que engancha. Gráficos coloridos de inconfundible estilo manganime.

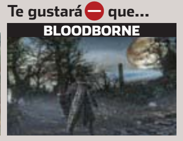
» LO PEOR

Sufriremos algo de "popping", bajadas de frames y una cámara difícil de manejar.

Te gustará (+) que... SWORD ART ONLINE RE



Te gustará (−) que... BLOODBORNE



88	**» GRÁFICOS** Coloridos y bellos, aunque con popping en los entornos amplios.
88	**» SONIDO** Pegadiza BSO de corte medieval. Voces en japonés e inglés.
87	**» DIVERSIÓN** Las fluidas batallas y la historia logran picarnos hasta el final.
90	**» DURACIÓN** 35-40 para la historia principal, pero más para descubrirlo todo.
NOTA 88	**Un largo y trepidante J-RPG, con enormes escenarios y una gran historia. Ningún seguidor de *Tales of* se lo debe perder.**





3

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS VANCOUVER**
Editor: **EA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Edición Deluxe **74,95 €**







JUGADORES 1-4
JUG. ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

www.easports.com/es/fifa/



EA Sports regresa al terreno de juego con su *FIFA* más completo, pero también el más conservador.

EA SPORTS NO ARRIESGA Y APUESTA POR EL **CERROJAZO**

FIFA 16

Tras acumular una gran ventaja, la mejor saga futbolística de los últimos tiempos ha optado por una táctica muy italiana para la nueva temporada.

Allá por 2007, coincidiendo con el estreno de PS3, EA Sports dio con la tecla para *FIFA* e inició una larga tiranía de balones de oro. Año a año, la saga fue mejorando en múltiples aspectos para convertirse en la referencia, pero esa progresión se empezó a agotar con la llegada de PS4. *FIFA 16* es la tercera entrega pensada para ella, y es un gran juego de fútbol, pero no se puede negar un cierto estancamiento.

Hay pequeños cambios aquí y acullá, pero, tanto jugable como visualmente, estamos ante una versión hipervitaminada de *FIFA 15*, sin ningún elemento particularmente revolucionario. Eso sí, los pulimentos respecto al año pasado son importantes, pues se ha limado la IA de los porteros, que ya no se tragan tiros desde 40 metros, y se ha reducido el ritmo de los partidos, para que no sean un correcalles continuo. Además, hay pequeñas adiciones: regates sin tocar el balón, segadas que se pueden “cancelar” sobre la marcha, pases rasos con mayor tensión, movimientos de contención más fluidos... La lástima es que los árbitros no son muy allá, pues pitan faltas a todas horas y no atinan a la hora de dar la ley de la ventaja.

Como de costumbre, las licencias son uno de los grandes caballos de batalla. Hay ligas de 26 países, así como equipos sueltos y selecciones. Sin duda, lo que más nos ha gustado es la inclusión de fútbol femenino, que cuenta con ligeras variaciones jugables y para el que se han creado animaciones específicas, como la del movimiento



Leo Messi es portada de la saga por quinta vez, desde que se estrenara en 2012 con *FIFA Street* y, luego, *FIFA 13*.

PEQUEÑOS RETOQUES PARA EL MISMO ONCE TITULAR



1 **EL CONTROL** es muy familiar, pero se han añadido ligeros cambios, como los regates sin balón o un nuevo tipo de pase raso con mucha potencia.



2 **LAS LICENCIAS** incluyen ligas de veintiséis países y 48 selecciones. Hay 79 estadios, en su mayoría reales, que han sido recreados al detalle.



3 **EL ESTILO VISUAL** es muy televisivo, algo que se aprecia en los numerosos rótulos y estadísticas que sazonan el desarrollo de los partidos.



■ Hay 60 juegos de habilidad que ayudan a familiarizarse con los controles y que, gracias a sus puntuaciones, enganchan lo suyo.



■ Gracias a los acuerdos de EA con numerosos clubes, la cantidad de jugadores que son clavados a sus homónimos reales es enorme.



■ El fútbol femenino es la gran novedad. Hay doce selecciones y se ha hecho un trabajo desde cero para animaciones y melenas.





No supone un gran paso adelante, pero es indudable que es la entrega más completa de *FIFA* en toda su historia.

de las cabelleras. Por ahora, sólo hay doce selecciones nacionales, incluida la española, pero esperemos que, en el futuro, se añadan también clubes. La nómina de modos de juego es enorme, pero hay que advertir de que no innova lo más mínimo respecto al año pasado. El modo Carrera, Clubes Pro, Temporadas, Ultimate Team o los Juegos de habilidad dan para infinidad de horas, y se podría decir que un juego deportivo no ofrece mucho margen para inventar cosas... si no fuera porque *NBA 2K* se carga esa engañifa todos los años.

Visual y sonoramente, *FIFA 16* es brillante, gracias al uso del motor Ignite. El parecido de los jugadores más conocidos es tremendo y la cantidad de animaciones es enorme, aunque hay que decir que las carreras con balón son un poco robóticas. La recreación de los estadios es brutal, tanto por la arquitectura (y la manera en que incide la luz en ella) como por los cánticos que resuenan desde las gradas. Asimismo, la presentación visual, al más puro estilo televisivo, está muy lograda, por medio de rótulos y estadísticas muy interesantes. A eso, añadid los sempiternos comentarios de Manolo Lama y Paco González, que ya están más que hechos a la saga de EA Sports.
FIFA 16 no supone un gran paso adelante respecto a años recientes, pero es indudable que es la entrega más completa de su historia. Como los equipos italianos con su famoso "catenaccio", eso le ha dado para ganar el partido, pero sufriendo hasta el último minuto. El año que viene, si quiere mantenerse en el trono, va a necesitar fichajes.



■ El horario de los partidos se puede configurar en intervalos de media hora, desde las 12.00h a las 22.00h. Afecta mucho a la luz.



■ Hay nueve variantes climatológicas, que van desde el cielo más despejado hasta ventiscas, pasando por niebla o chubascos.

» ETERNO 'DÉJÀ VU' EN CUANTO A MODOS

Los modos de juego son los mismos desde hace varios años, aunque se han introducido algunas novedades, como los torneos de pretemporada en el modo Carrera o el uso de los juegos de habilidad como entrenamiento. La nómina es extensa, pero la innovación es mínima.



CARRERA. Es el modo más completo, con sus opciones de gestión. Cuenta con variantes de mánager y de jugador.



ONLINE. Destacan el modo Temporadas (con una versión cooperativa de dos contra dos) y Clubes Pro (hasta 22 usuarios).



ULTIMATE TEAM. El modo con cromos se ha expandido con Draft, un opción que permite usar cracks sin echar muchas horas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La presentación audiovisual. El número de licencias. Control pulido. La banda sonora.

» LO PEOR
No hay novedades de peso, sobre todo en los modos. Los árbitros y las faltas por mano.

Te gustará + que... PES 2016 | Te gustará − que... NBA 2K16



89	**» GRÁFICOS** El Ignite Engine luce espectacular. Destacan los recursos televisivos.
88	**» SONIDO** La narración de Lama y González se ajusta muy bien a los partidos.
90	**» DIVERSIÓN** El control ha resuelto fallos del año pasado y responde muy bien.
90	**» DURACIÓN** La nómina de modos es amplísima, aunque apenas hay novedades.
NOTA 89	**EA Sports ha pecado un poco de continuista, pero *FIFA 16* es un gran juego de fútbol, tanto estética como jugablemente.**





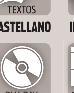
Género: **ACCIÓN/ROL**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **16 DE OCTUBRE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**



JUGADORES **1**

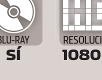


JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS/JAP.**



BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

dragonquest-game.com



■ *Dragon Quest Heroes* es un juego de acción al estilo *Dynasty Warriors*, pero enriquecido con el universo *DQ* y toques de RPG.

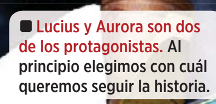
UNA **"MARALIMOSA"** SORPRESA...

Dragon Quest Heroes

Los creadores de *Dynasty Warriors* unen fuerzas con Square Enix para dar nuevos aires a una de las sagas de J-RPG más queridas de Japón.

Omega Force, el estudio de Koei Tecmo encargado de *Dynasty Warriors*, ha creado un estilo de juego propio (acción con batallas multitudinarias) que ya se ha adaptado a licencias famosas como "One Piece" o "Fist of the North Star". Ahora le toca el turno a *Dragon Quest*, el mítico J-RPG de Enix diseñado por Akira Toriyama, un título que respeta la serie hasta límites insospechados y, además, enriquece la fórmula de juego con mil y un detalles propios de los juegos de rol. Un título que nos ha sorprendido y enganchado como hacía mucho no conseguía un juego que podíamos catalogar con la etiqueta "Musou"... aunque encierra mucho más que acción..
DQ Heroes nos cuenta una historia tontorrona y hasta cierto punto manida: tras un misterioso ritual, los monstruos, que convivían de forma pacífica con los hombres en Arba, se vuelven hostiles. Descubrir quién lo ha causado y remediarlo nos llevará por una aventura en la que conoceremos a una decena de aliados (muchos pertenecientes a entregas como *DQIV*, *V*, *VI* y *VIII*) y a visitar lugares mágicos, como una ciudad submarina.

En todos ellos nos esperan multitudinarios combates contra monstruos de todos los tamaños, en los que encontramos un esquema de control familiar: dos botones para realizar combos, uno para técnicas especiales... Pero ahí se acaban las similitudes con los "Musou" y empiezan las novedades. Estas batallas no suelen durar más de 15 minutos y casi siempre tienen un toque estratégico, ya sea para proteger un personaje u objeto, con opciones como cambiar de personaje pulsando L2



■ Lucius y Aurora son dos de los protagonistas. Al principio elegimos con cuál queremos seguir la historia.

UNA AVENTURA DE **"ESPADAZOS"** Y BRUJERÍA



1 **ACCIÓN.** Es quien manda en el juego. Multitudinarias batallas en las que podemos alternar el control entre los 4 miembros de nuestro equipo.



2 **TOQUES DE ROL.** Hay puntos de magia, ataques elementales, árbol de habilidades para cada personaje, experiencia, niveles, tiendas, alquimia...



3 **ACHUCHABLE.** El diseño de los personajes luce mejor que nunca en PS4, y se respalda en un doblaje cuidado con detalles muy "cuquis".



Limos, dragones, zombis, caballeros... los enemigos típicos del universo *DQ* lucen mejor que nunca en PS4. Entra por los ojos.



El Rocanubla es nuestra nave, con la que viajamos a los distintos puntos del mapa. En su interior, además, están todas las tiendas.



Los jefes finales son de lo mejorcito del juego. Suelen ser enormes y, a veces, para derrotarlos hay algún truco...





DQH es una grata sorpresa; un juego del que no esperábamos gran cosa pero que logra divertir a lo grande...

(entre los 4 que componen nuestro equipo) o utilizar unas medallas que, tras recogerlas del campo de batalla, nos permiten invocar criaturas para que luchen a nuestro lado. O incluso la opción de teletransportarnos por el campo de batalla a través de unas piedras mágicas. Tampoco faltan los puntos de magia que nos permiten utilizar algunos ataques especiales, los puntos de experiencia, las habilidades que desbloqueamos con los puntos de destreza (obtenidos al subir de nivel...), etc. Toques de RPG aquí y allá que siguen incluso en otras facetas, como poder aceptar misiones secundarias, realizar alquimia para crear ítems, tiendas donde comprar equipo, el "looteo" de materias primas...

Pero, tranquilos, que si el rol no os va, estos toques son los justos y necesarios, y la acción es siempre la que manda.

Un desarrollo que pica y engancha hasta límites insospechados, gracias a una variada conjunción de elementos, desde un ritmo que atrapa a una fabulosa traducción, sin olvidar la gran banda sonora de Koichi Sugiyama o su soberbio apartado gráfico, que recrea el universo *Dragon Quest* de la mejor manera posible. No es un juego perfecto y tiene carencias como la ausencia de multijugador (lo pide a gritos), un sistema de menús mejorable (no es posible comprar 4 ítems iguales para equiparlos a distintos miembros, hay que ir uno a uno) y un desarrollo que puede acabar resultando repetitivo. Pero, aún así, *DQH* puede dejarte 20-25 horas para ver la historia... y muchas más para verlo todo, logrando SIEMPRE divertir.



La versión europea incluye todo el DLC en el disco y tiene eventos online en los "findes" para obtener XP, dinero, ítems raros...



Si vas "a saco", puedes completar la historia principal incluso en menos de 20 horas, pero te perderás tareas opcionales, desafíos...

DRAGON QUEST, CON OTRO **FORMATO**

Los combates por turnos, marca de la casa en la famosa serie de RPG, dejan su hueco a la acción... aunque otros muchos de sus rasgos siguen presentes de un modo u otro. No es un RPG profundo como la serie normal, pero tampoco es un simple juego de acción sin más...



EQUIPO. Puedes comprar armas, protecciones, orbes... Definen el daño que causas, efectos adicionales, etc.



MEDALLAS. Gánalas acabando con cientos de monstruos, al cumplir retos... Son la moneda en algunas tiendas.



ALQUIMIA. Consigue recetas y materias primas para crear ítems y accesorios que puedes combinar para mejorar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
DQH engancha a lo grande, dosifica las novedades a lo largo de la aventura. Gráficos.

» LO PEOR
Ganaría con multijugador. Menús a veces poco prácticos. Historia algo simplona.

Te gustará que... FIST OF THE NORTH STAR | Te gustará que... ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3



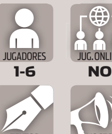
Nota	Apartado
86	**» GRÁFICOS** A 1080 p y 60 fps y, aunque no exprimen PS4, lucen muy bien.
87	**» SONIDO** Temas clásicos de Sugiyama con buenos efectos y doblaje inglés.
89	**» DIVERSIÓN** Es como las pipas: te pones, te pones... y oh, llevo 20 horas.
88	**» DURACIÓN** En 20-25 horas puedes ver la historia, aunque hay mucho más...
NOTA 89	Un divertido y adictivo juego de acción, que aún con carencias, atrapa como sólo los grandes saben hacerlo.







Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **HARMONIX**
Editor: **MAD CATZ**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Con instrumentos: **254,99 €**



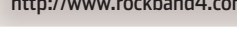
JUGADORES **1-6** · JUG. ONLINE **NO**



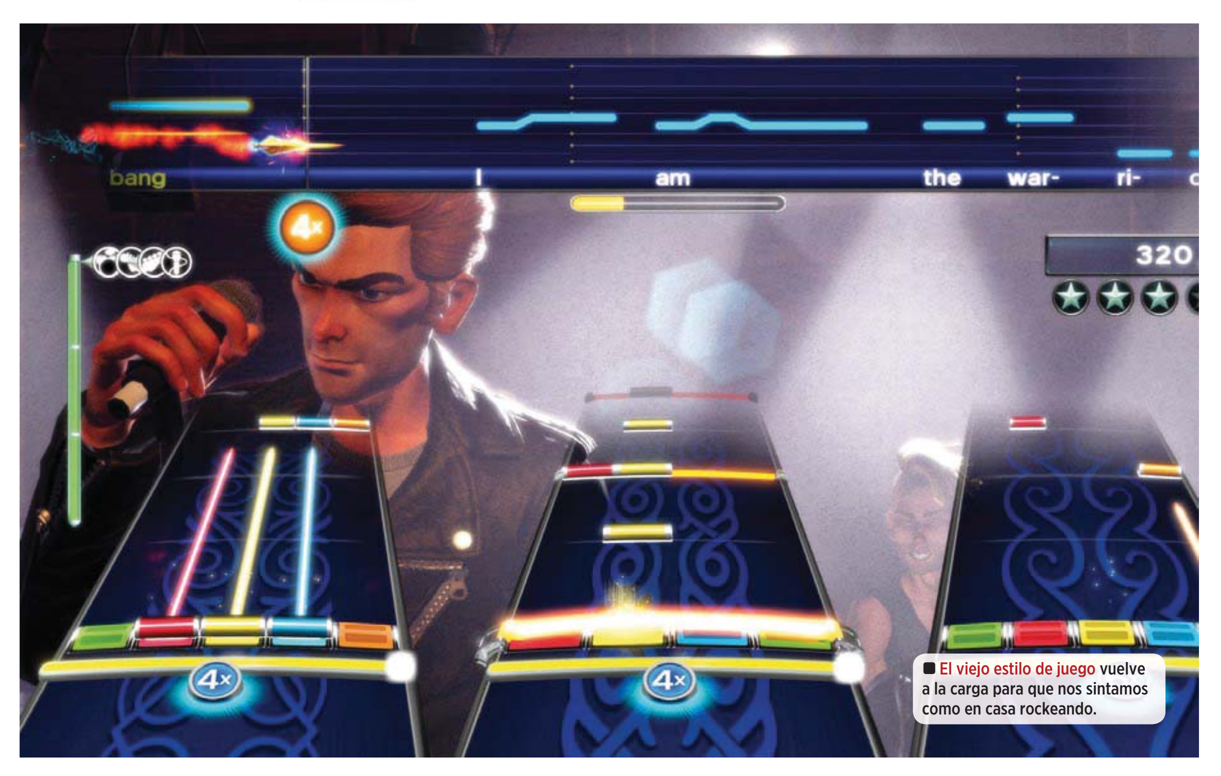
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



http://www.rockband4.com



El viejo estilo de juego vuelve a la carga para que nos sintamos como en casa rockeando.

LOS VIEJOS **ROCKEROS** VUELVEN A REUNIR A LA **BANDA**

Rock Band 4

Echábamos en falta lanzarnos a por un bis. La saga Rock Band se pasa a la nueva generación con lavados de cara, pero el mismo "metal" de siempre.

Ha pasado un lustro desde que vimos el último *Rock Band* "serio", pero Harmonix ha vuelto a la carga en la nueva generación, con una entrega que recuerda más bien a la segunda parte: olvidados del keytar o la guitarra pro. En esta ocasión volvemos al pack formado por guitarra (que sirve como ídem o como bajo), batería y micro. Como siempre, el objetivo es tocar la nota del color correcto cuando llegue a la parte inferior de la pantalla. Hasta cuatro amigos pueden rockear a la vez (seis, si usamos tres micros) y existe la posibilidad de cambiar la dificultad o de que cualquiera entre y salga de la partida al vuelo. Todo esto no es nuevo, pero sí se han añadido pequeñas novedades al transcurso de los conciertos, como los solos de guitarra que permiten la improvisación (también se puede activar la opción de tocar los solos de forma clásica) o una curiosa licencia para los cantantes: pueden cambiar la altura de la nota que les toque, siempre que mantenga la armonía general. Pese a estas sutiles novedades lo esencial está ahí: tocar en grupo sigue animando cualquier fiesta que se precie. Eso sí, se ha suprimido el multijugador online que, en propias palabras de los desarrolladores, casi nadie utilizaba.

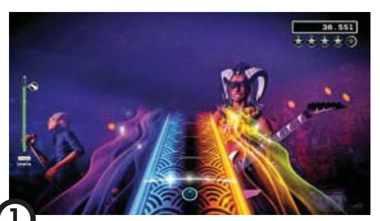
El catálogo de canciones asciende hasta los 65 temas (mirad el cuadro de la derecha para más detalles) y lo mejor es que podemos adquirir cualquiera de los cientos de temas descargables que se lanzaron para las entregas anteriores. Si ya comprasteis alguno en su momento, podéis descargarlo gratis para *Rock Band 4*. Estas ventajas para los veteranos se agradecen, pero serán precisamente estos los que



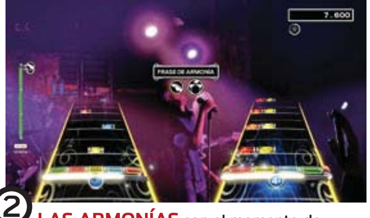
Se pueden adquirir nuevos instrumentos con las funciones de PS4, pero los antiguos (y oficiales) también son compatibles con *RB4*.

¡QUE NO TIEMBLE EL **TRASTE!**

La dinámica de los conciertos es bastante similar a la que estamos habituados, pero se han incluido pequeñas novedades que detectarán los usuarios más veteranos. Como siempre, es mejor en grupo que a solas.



1 **LOS SOLOS** de guitarra cambian. Ahora, no podemos perder y basta con tocar botones a nuestra bola para crear composiciones efectivas.



2 **LAS ARMONÍAS** son el momento de lucirse en grupo. Si conectáis 3 micros, podéis cantar a la vez, al estilo *Beatles Rock Band*.



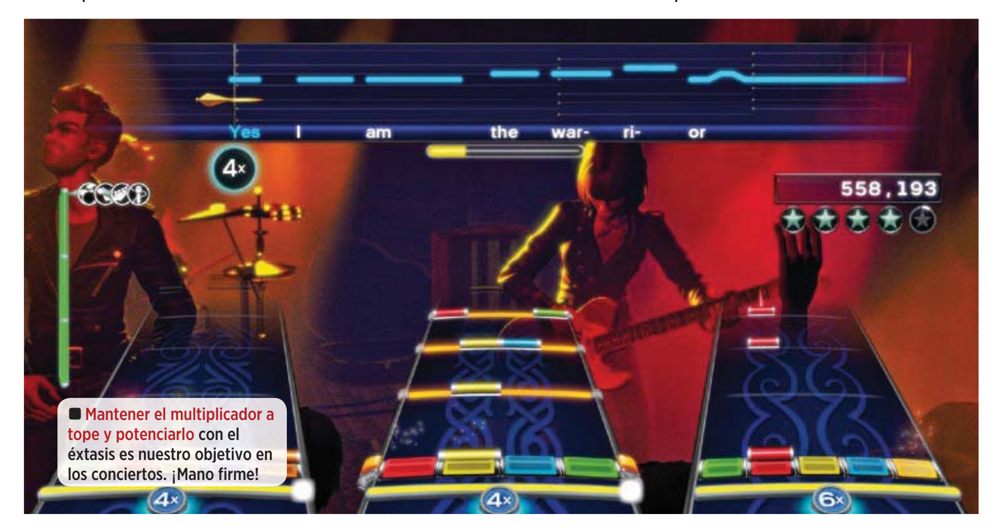
3 **SI UN COMPAÑERO FALLA** demasiado, será expulsado temporalmente. Como siempre, podemos salvarlo si activamos el éxtasis.



■ La sincronización labial es muy buena. Eso sí, choca ver que un hombre puede cantar con una voz totalmente femenina...



■ Al acumular dinero podemos adquirir nuevos instrumentos o looks. Son variaciones puramente estéticas.



■ Mantener el multiplicador a tope y potenciarlo con el éxtasis es nuestro objetivo en los conciertos. ¡Mano firme!





El estilo clásico de *Rock Band 2* se recupera con ligeros retoques en la jugabilidad y el apartado técnico.

notarán más la falta de novedades e incluso alguna ausencia en el catálogo general de opciones. Nada de minijuegos, tutoriales o modos versus. Los modos de juego se reducen a una partida rápida, otra por rondas (podemos votar por el siguiente tema que tocaremos) o el habitual modo Carrera. En este último, hemos de crear nuestra banda y recorrer el mundo a base de ganar dinero, estrellas y fans. Por el camino, podemos modificar nuestra ruta o personalizar a los miembros de la banda, si bien las variables son muy escasas: unos cuantos peinados y ligeras variaciones de la cara, pero no se puede modificar la complexión, por ejemplo. Eso sí, poco a poco se liberan toda clase de conjuntos y prendas de ropa. Con todo, se nota que el modo Carrera es más "seco" que en entregas anteriores. No hay escenas de vídeo ni una sensación real de vivir una aventura, salvo por algún pequeño texto entre concierto y concierto.

El apartado técnico se ha adaptado a las nuevas posibilidades: los gráficos van a 1080 p y 60 frames por segundo y la iluminación ha mejorado bastante, pero los modelos de los artistas y del público, así como sus movimientos, parecen anclados en la generación pasada, a excepción del estupendo "lip sync" de los cantantes. El sonido es tan bueno como sus canciones y se agradece que el público reaccione a nuestra actuación comenzando a corear cuando estamos más "on fire". La música vuelve a pegar fuerte, si bien mantenemos cierta sensación de déjà vu. Eso, viejos rockeros, no es necesariamente malo...



■ Los eventos del modo Carrera intentan hacernos creer que vivimos una aventura gráfica. Pero al ser sólo de texto...



■ La improvisación vocal nos permite cantar a nuestro estilo, siempre y cuando mantengamos la armonía original.

» TRACKLIST PARA CUALQUIER MELÓMANO

Podemos adquirir centenares de temas extra, pero el juego incluye 65 canciones de serie. Hay mucho tema "desconocido" de artistas de primera línea.

- **.38 Special:** "Caught Up In You"
- **4 Non Blondes:** "What's Up?"
- **Aerosmith:** "Toys in the Attic"
- **Arctic Monkeys:** "Arabella"
- **Avenged Sevenfold:** "Hail to the King"
- **Benjamin Booker:** "Violent Shiver"
- **The Black Keys:** "Fever"
- **The Both:** "Milwaukee"
- **Brad Paisley ft. Keith Urban:** "Start a Band"
- **Brandi Carlisle:** "Mainstream Kid"
- **Cake:** "Short Skirt/Long Jacket"
- **The Cure:** "Friday I'm In Love"
- **Dark Wheels:** "V-Bomb"
- **Disturbed:** "Prayer"
- **Dream Theater:** "Metropolis: Part 1 'The Miracle and the Sleeper'"
- **Duck & Cover:** :Knock Em Down"
- **Eddie Japan:** "Albert"
- **Elvis Presley:** "Suspicious Minds"
- **Fall Out Boy:** "Centuries"
- **Fleetwood Mac:** "You Make Loving Fun"
- **Foo Fighters:** "The Feast and the Famine"
- **Gary Clark, Jr.:** "Ain't Messin' 'Round"
- **Gin Blossoms:** "Follow You Down"
- **Grouplove:** "Tongue Tied"
- **Halestorm:** "I Miss The Misery"
- **Heart:** "Kick It Out"
- **Heaven's Basement:** "I Am Electric"
- **Imagine Dragons:** "I Bet My Life"
- **Jack White:** "Lazaretto"
- **Jeff Allen:** "Recession"
- **Johnny Blazes and the Pretty Boys:** "Cold Clear Light"
- **Judas Priest:** "Halls of Valhalla"
- **The Killers:** "Somebody Told Me"
- **Lightning Bolt:** "Dream Genie"
- **Little Big Town:** "Little White Church"
- **Live:** "All Over You"
- **Lucius:** "Turn It Around"
- **Lynyrd Skynyrd:** "That Smell"
- **Mark Ronson feat. Bruno Mars:** "Uptown Funk"
- **The Mighty Mighty Bosstones:** "The Impression That I Get"
- **Mumford & Sons:** "The Wolf"
- **The Outfield:** "Your Love"
- **Ozzy Osbourne:** "Miracle Man"
- **Paramore:** "Still Into You"
- **The Protomen:** "Light Up The Night"
- **Queens of the Stone Age:** "My God is the Sun"
- **R.E.M.:** "The One I Love"
- **Rick Derringer:** "Rock and Roll, Hoochie Koo"
- **Rush:** "A Passage To Bangkok"
- **Scandal:** "The Warrior"
- **Scorpions:** "No One Like You"
- **Slydigs:** "Light The Fuse"
- **Soul Remnants:** "Dead Black (Heart of Ice)"
- **Soundgarden:** "Superunknown"
- **Spin Doctors:** "Little Miss Can't Be Wrong"
- **St. Vincent:** "Birth in Reverse"
- **System of a Down:** "Spiders"
- **Tijuana Sweetheart:** "Pistol Whipped"
- **U2:** "Cedarwood Road", "I Will Follow"
- **Van Halen:** "Panama"
- **Van Morrison:** "Brown Eyed Girl"
- **The Warning:** "Free Falling"
- **White Denim:** "At Night In Dreams"
- **The Who:** "The Seeker"

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo muy divertido. La compatibilidad con temas e instrumentos antiguos.

» LO PEOR
Aporta muy pocas novedades y hasta pierde alguna que otra prestación.

Te gustará + que... JUST DANCE 2014



Te gustará − que... GUITAR HERO LIVE



Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** La iluminación está cuidada. No tanto los modelos y animaciones.
88	**» SONIDO** Completa selección musical, con casi ausencia de efectos.
84	**» DIVERSIÓN** Funciona de forma cómoda, pero sorprende poco.
82	**» DURACIÓN** Falta algún modo más, pero el modo Carrera cumple lo esperado.
NOTA 83	La experiencia es tan sólida y divertida como siempre, pero es una pena que se haya innovado tan poco.

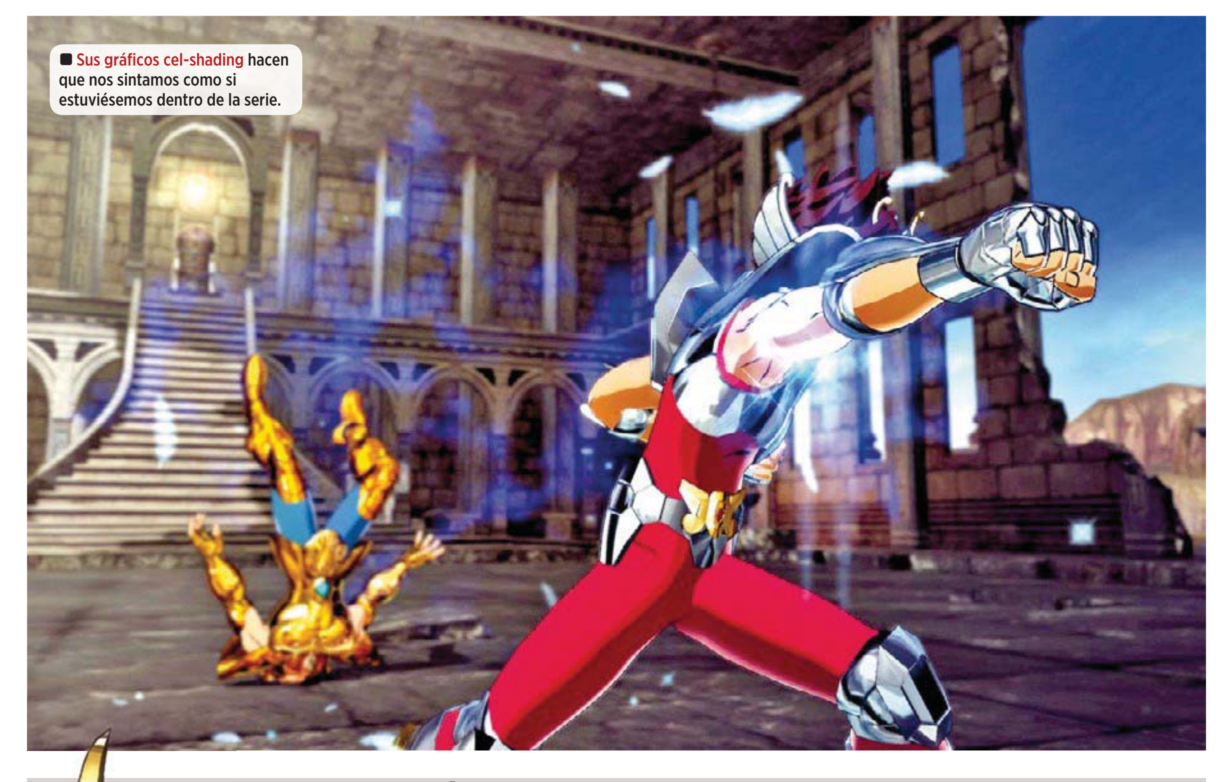




Género: **LUCHA**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,95 €**
Precio PS3: **54,95 €**



www.saintseiya-soldierssoul.com/es/



Sus gráficos cel-shading hacen que nos sintamos como si estuviésemos dentro de la serie.

NUEVA RACIÓN DE LUCHA DE **CABALLEROS DEL ZODIACO**

Saint Seiya: Soldiers' Soul

Este popular manga/anime, tradicionalmente conocido aquí como Caballeros del Zodiaco, debuta en PS4 y regresa a PS3 con un nuevo juego de lucha.

Hace un par de años apareció *Saint Seiya: Brave Soldiers* para PS3, un juego de lucha basado en este popular manga/anime y desarrollado por el estudio responsable de *Dragon Ball Z: Budokai* y *Dragon Ball Xenoverse*. Ahora, construida sobre los cimientos de *Brave Soldiers*, nos llega *Soldiers' Soul*, que amplía sus contenidos e incorpora múltiples mejoras. Además, en esta ocasión el juego no sólo llega a PS3, sino también a PS4, aprovechando en cierta medida su mayor potencial técnico.

A la hora de jugar es prácticamente igual que *Brave Soldiers*, aunque se ha mejorado ligeramente la agilidad de los combates y se han introducido nuevos ataques aéreos. Hay que reconocer que el juego sigue arrastrando los principales problemas: unas mecánicas simples y limitadas, diferenciación insuficiente de estilos de lucha entre muchos de los personajes y unos escenarios vacíos y sosos que no cumplen con lo que se espera hoy en día en un juego de lucha. Pese a ello, los combates resultan divertidos. Hay un botón para ataques normales y otro para ataques potentes, y la posibilidad de ejecutar movimientos especiales clásicos de la serie haciendo uso de la barra de cosmos. Hay un total de 72 luchadores, la gran mayoría ocultos al principio y desbloqueables a través de los distintos modos de juego. Sin embargo, muchos son variaciones de los mismos personajes con distintas armaduras y hay caballeros que se repiten en dos, tres o cuatro versiones. Aun así, el elenco es sin duda amplio e incluye los personajes más importantes de las principales sagas

LAS MEJORES SAGAS DE LA SERIE EN **LEYENDA DEL COSMOS**



1 LEYENDA DEL COSMOS. Incluye cuatro grandes sagas: Santuario, Asgard, Poseidón y Hades. Podéis jugarlas en el orden que queráis.



2 CADA SAGA. Reúne los principales combates que vimos en la serie. Dependiendo del combate, controlamos un personaje u otro.



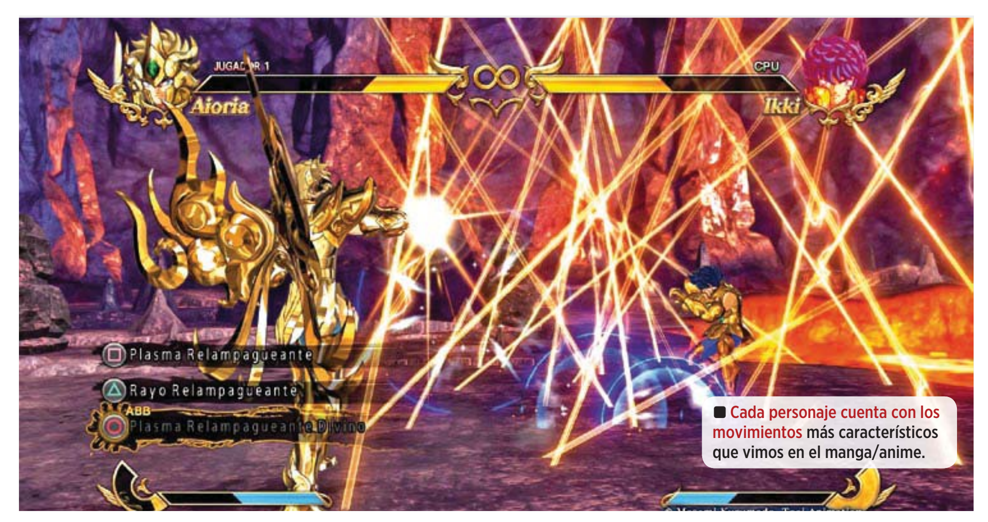
3 LAS CINEMÁTICAS 3D. Para narrar la historia sustituyen a las criticadas imágenes estáticas 2D de *Saint Seiya: Brave Soldiers.*



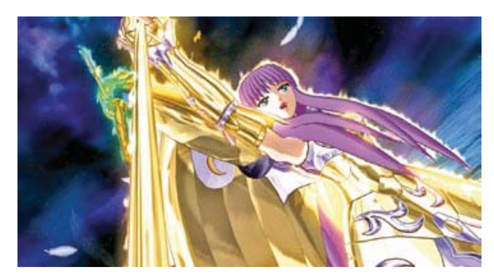
■ En Leyenda del Cosmos hay objetivos opcionales en cada combate y superarlos nos otorga recompensas.



■ Tras superar una batalla, el juego nos concede un rango en función de nuestra actuación y de la puntuación obtenida.



■ Cada personaje cuenta con los movimientos más característicos que vimos en el manga/anime.





Si os gusta Saint Seiya disfrutaréis mucho con este título, pese a que tenga algunas carencias jugables

de la serie. Además, cada uno cuenta con diferentes apariencias que le otorgan aún más variedad.

El modo principal, Leyenda del Cosmos, es muy similar a lo visto en *Brave Soldiers*, y en él rememoramos los combates más épicos de las principales sagas de Caballeros del Zodiaco. Pero en esta ocasión no sólo tenemos las sagas del Santuario, Poseidón y Hades, sino que por primera vez en un videojuego podemos disfrutar también de la saga de Asgard y de sus personajes más importantes. Esta línea argumental no formó parte del manga original y fue exclusiva del anime, por lo que había sido ignorada en anteriores juegos; sin embargo, siempre ha estado en el corazón de los fans, que deseaban jugar con ella. Otro de los modos más destacados es Combate de oro, el cual es completamente nuevo y se inspira en el reciente anime "Saint Seiya: Soul of Gold". En él controlamos a los doce caballeros de oro clásicos equipados con las Armaduras Divinas, y debemos superar varios combates con cada uno para avanzar a través de un tablero con los signos del zodiaco. Por supuesto, tampoco falta un modo Batalla en el que pelear libremente con numerosas reglas a escoger, ni tampoco batallas online en las que medirnos con jugadores de todo el mundo. Si estáis buscando un buen juego de lucha, hay alternativas de mayor calidad; pero si os gusta Saint Seiya, disfrutaréis mucho con este título, que pese a algunas carencias jugables ofrece gran diversión y una buena cantidad de contenidos pensados para satisfacer a los fans.



■ La cadena de Shun, el caballero de Andrómeda, resulta muy útil para atacar al enemigo desde cierta distancia prudencial.



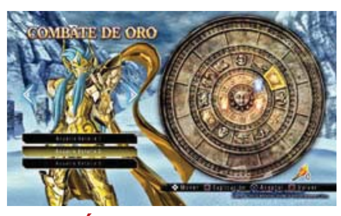
■ En la colección podemos adquirir escenarios, trajes y más cosas con los puntos que hayamos obtenido jugando al juego.

» ÉPICAS BATALLAS EN COMBATE DE ORO

Este año ha visto la luz *Saint Seiya: Soul of Gold*, una nueva serie en la que los doce caballeros de oro clásicos visten las legendarias Armaduras Divinas. Dicha serie ha inspirado este nuevo modo de juego, en el que controlamos a los míticos caballeros en épicos combates.



LAS ARMADURAS DIVINAS son la máxima evolución que se ha visto de las armaduras "normales".



A TRAVÉS DE ESTE TABLERO accedemos a cada uno de los distintos combates de los caballeros de oro.



NOS ENFRENTAMOS TAMBIÉN a otros caballeros de oro, entre ellos los protagonistas originales de Saint Seiya.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Número considerable de personajes y modos. Muchos contenidos ideales para fans.

» LO PEOR

Mecánicas menos profundas que otros juegos de lucha. Escenarios sosos y vacíos.

Te gustará + que... **S. S.: BRAVE SOLDIERS**



Te gustará − que... **D. BALL XENOVERSE**



75	**» GRÁFICOS** Aceptables gráficos cel-shading. En PS4 corre a 1080 p y 60 fps.
72	**» SONIDO** Voces originales en japonés que los fans sabrán valorar.
74	**» DIVERSIÓN** Aunque es un poco simple, los combates tienen su encanto.
80	**» DURACIÓN** Sus largos modos de juego y las batallas online dan para mucho.
NOTA 74	Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero los fans encontrarán en él muchas cosas de su agrado.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **AVALANCHE SOFTWARE**
Editor: **DISNEY INT.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**
Precio DLC: **19,99 €**


JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **1-4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SI**


RESOLUCIÓN **1080 P**



https://infinity.disney.com/es



■ *Twilight of the Republic,* la aventura incluida en el Starter Pack, se basa en los Episodios I al III de Star Wars.

LOS SABLES LÁSER **BRILLAN** MÁS QUE NUNCA EN PS3 Y PS4

Disney Infinity 3.0

La tercera edición del juego de figuras NFC se llena de sables láser y naves espaciales para celebrar el año Star Wars. ¡Bienvenidos, jovenes Padawans!



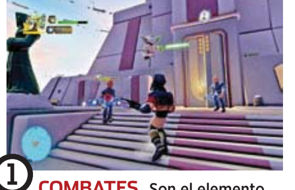
■ Ahsoka Tano y Anakin Skywalker son los protagonistas de la aventura incluida en el Starter Pack.

Tras lanzarse con los mundos de Pixar y continuar con héroes de Marvel, *Disney Infinity* da un golpe de mano con esta tercera entrega en la que estrena el atractivo universo de Star Wars, justo cuando la saga galáctica está más de moda que nunca. Como en años anteriores, si ya tenemos el juego podemos actualizarlo vía PS Store y comprar los distintos play sets por separado. Si somos nuevos en la franquicia, el starter pack incluye el portal, dos figuras y el play set *Twilight of the Republic,* donde viviremos una aventura llena de combates, acción, exploración, rompecabezas, muchos sables láser y naves espaciales. Anakin Skywalker, Ahsoka Tano, los personajes incluidos, son los principales protagonistas, aunque podremos comprar por separado el resto de figuras, como Obi Wan-Kenobi o el maestro Yoda. Todas las figuras de los play Sets de Star Wars (hay dos más) se pueden usar en *Twilight of the Republic,* sólo necesitamos encontrar una moneda escondida en alguno de los escenarios. Eso sí, los personajes de otros universos sólo son válidos en el modo de creación, el Toy Box.

Una de las cosas que más nos han gustado de *Disney Infinity 3.0* es la evolución en el sistema de combates, en el que ha colaborado Ninja Theory. Se nota la buena mano de los desarrolladores de *Heavenly Sword,* pues nos encontramos con una aventura llena de combos y poderes personalizados. Seguimos teniendo el árbol de habilidades, pero ahora es mucho más sencillo y nos ofrece opciones más interesantes, como salud, modos de combate o poder de la Fuerza. Disney



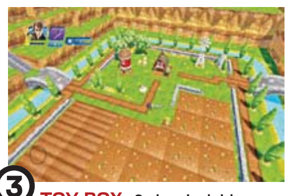
QUE LA FUERZA Y LA CREATIVIDAD TE **ACOMPAÑEN**



1 **COMBATES.** Son el elemento principal en *Twilight of the Republic.* Defiende la República y acaba con el malvado Darth Maul.



2 **EXPLORA LA GALAXIA.** En la aventura viajamos a cuatro míticas localizaciones de Star Wars: Geonosis, Coruscant, Tatooine y Naboo.



3 **TOY BOX.** Se han incluido nuevos modos de juego, como el Farming, y nuevas herramientas de construcción y diseño de universos.



El uso de la Fuerza nos sacará de más de un apuro durante la aventura. Es fundamental para abrir puertas o derribar objetos.



El árbol de habilidades es más pequeño y sencillo, pero con opciones mucho más útiles para personalizar a nuestros héroes.



Los jefes finales nos proponen intensos combates con sables láser. Lo mejor es aprender sus puntos débiles.

STARTER PACK: TODO EN UNO

Incluye disco del juego, play set de *Twilight of the Republic*, base Infinity y dos figuras. También contamos con una edición coleccionista con la figura de Boba Fett y el play set *Rise Against the Empire*. Y, si somos veteranos en la saga, podemos comprar la versión digital en la Store (19,99 euros) y conseguir los play sets de manera individual (29,99 euros).

***Disney Infinity 3.0* es por su variedad el mejor juego de la franquicia que hemos disfrutado hasta ahora.**

ha querido hacer una aventura más centrada en la acción, con enemigos más fuertes aunque asequibles. Y si os parece fácil, siempre podéis probar los modos Difícil o Extremo. Otras de las grandes novedades son las batallas espaciales y los viajes entre planetas. El año pasado ya se había experimentado con los vehículos espaciales, pero ahora podemos movernos a cualquiera de las localizaciones del juego con sólo acudir a una pista de aterrizaje y realizar misiones en el hiperespacio.

La Toy Box sigue creciendo al incluir nuevas herramientas y opciones. La interfaz se ha simplificado y ahora nos da la bienvenida con una gran plaza central que se conecta con distintas avenidas que se iluminan para indicarnos el camino. En este set están los presentadores que nos van explicando como construir nuestros propios mundos y tienen multitud de minijuegos prefabricados para nosotros. Además, este año se han añadido aliados que luchan a nuestro lado en la Toy Box y a los que podemos cambiar de vestimenta y subir de nivel. Para lograr que se hagan más fuertes, debemos alimentarles con nuestras cosechas del modo farming. Además, se ha potenciado la comunidad y gracias a dos edificios de la Toy Box es más fácil encontrar amigos para jugar online y descargarse nuevas Toy Box gratuitas.

Disney Infinity 3.0 se ha hecho grande y nos ofrece uno de los mejores juegos de Star Wars de los últimos años. Diversión, acción, plataformas, aventura, construcción, creatividad y amistad están presentes para jugar sin límites.



En las ciudades tenemos pistas de aterrizaje en las que seleccionamos nuestra nave y el planeta que queremos visitar.



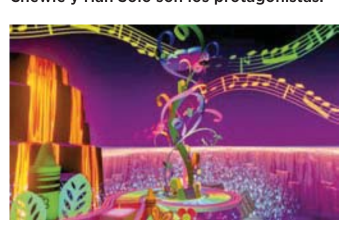
En el edificio Flynn's de la Toy Box disputamos partidas online, y en el teatro El Capitán podemos descargar nuevos universos.

NUEVAS AVENTURAS PARA TODOS

Se han anunciado cinco play sets con los que podemos visitar los universos de Star Wars, Pixar y Marvel: *Inside Out, Rise Against the Empire, Twilight of the Republic* ya están disponibles, *El Despertar de la Fuerza* y *Marvel Battlegrounds* saldrán a finales de 2015 y en 2016.



RISE AGAINST THE EMPIRE. La trilogía clásica no podía faltar. Luke, Leia, Chewie y Han Solo son los protagonistas.



INSIDE OUT. La exitosa peli de Pixar tiene su propia aventura: un plataformas que se disfruta en cooperativo.



MARVEL BATTLEGROUNDS. Protagonizado por Hulkbuster y Ultrón, todavía no sabemos en qué consistirá.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Star Wars, un universo enorme, multitud de misiones y los nuevos combates.

» LO PEOR
Misiones secundarias algo repetitivas, no incluir una tercera figura ni Power Disc.

Te gustará + que... DISNEY INFINITY 2.0



Te gustará − que... LEGO BATMAN 2 DC



80	**» GRÁFICOS** Siguen la línea de las anteriores ediciones, pero con más detalle.
87	**» SONIDO** Cuidadas voces en español y, por primera vez, BSO de las películas.
92	**» DIVERSIÓN** Una aventura emocionante y una Toy Box en la que perderse.
87	**» DURACIÓN** El play set se supera en unas 8-10 horas. La Toy Box es ilimitada.
NOTA 88	***Disney Infinity 3.0* es un paso de gigante en la saga. Una aventura profunda que mezcla multitud de géneros.**



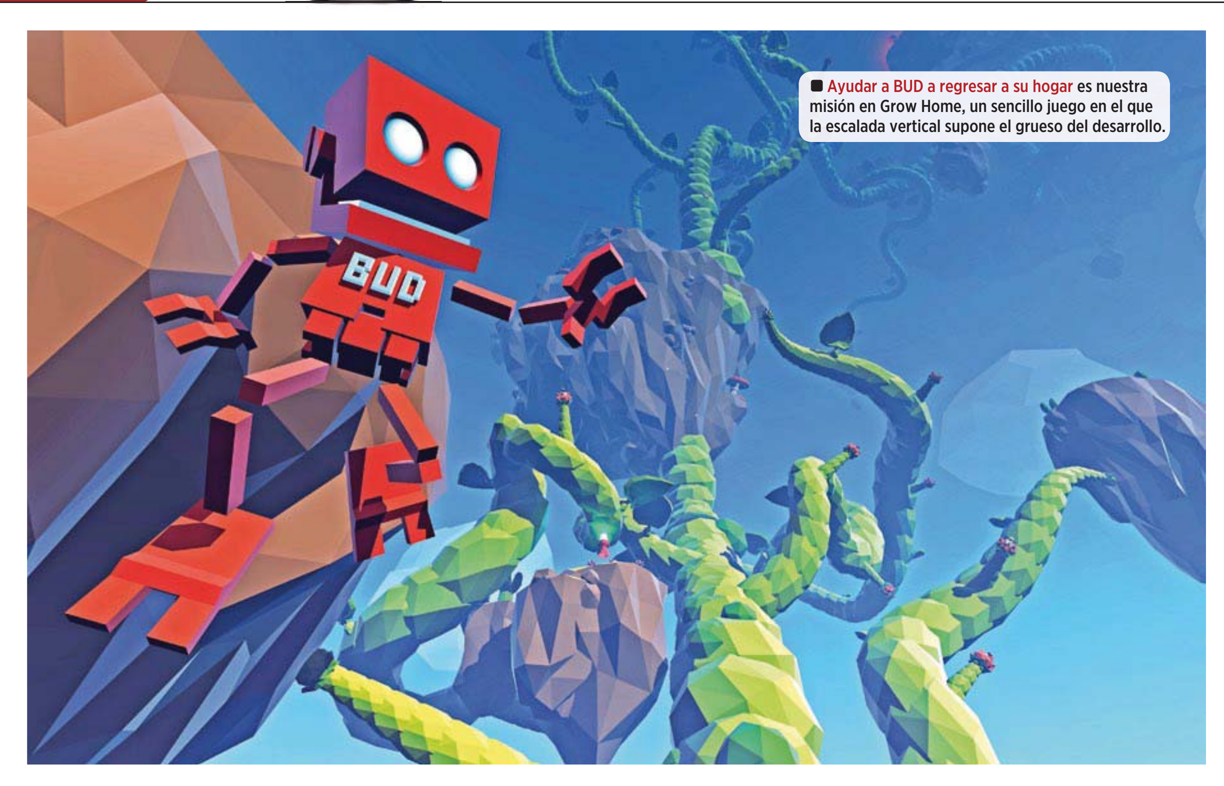


3+

Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **REFLECTIONS**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **7,99 €**

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 1
TEXTOS CASTELLANO
VOCES --
BLU-RAY NO
RESOLUCIÓN 1080 P

www.ubisoft.com/en-GB/game/grow-home/



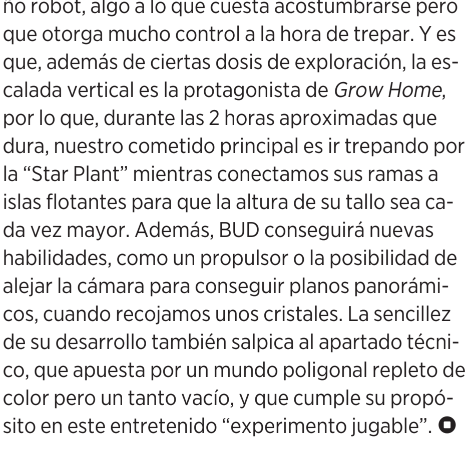
Ayudar a BUD a regresar a su hogar es nuestra misión en Grow Home, un sencillo juego en el que la escalada vertical supone el grueso del desarrollo.

NOS VAMOS DE **ESCALADA** HASTA EL HOGAR

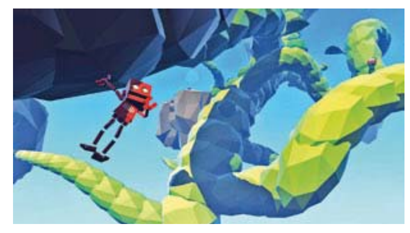
Grow Home

Ayudar a un pequeño extraterrestre a regresar a su nave no es un argumento muy original, pero... ¿y si tiene que hacerlo trepando por una planta?

Reflections, desarrolladores de la saga de acción y velocidad *Driver*, cambian radicalmente de tercio y nos sorprenden con *Grow Home*, un sencillo juego que nació del encargo de Ubisoft al estudio, para que buscara nuevas mecánicas de escalada para futuros juegos. Así, y casi de casualidad, los británicos acabaron dando vida a BUD, un robot al que tenemos que ayudar a regresar a su planeta de una forma de lo más original: haciendo crecer la planta central de un colorido y minimalista planeta para trepar por ella.



BUD tiene unas excelentes condiciones para la escalada y, casi sin esfuerzo, puede saltar y adherirse a cualquier superficie. Con cada gatillo del mando manejamos una extremidad del pequeño robot, algo a lo que cuesta acostumbrarse pero que otorga mucho control a la hora de trepar. Y es que, además de ciertas dosis de exploración, la escalada vertical es la protagonista de *Grow Home*, por lo que, durante las 2 horas aproximadas que dura, nuestro cometido principal es ir trepando por la "Star Plant" mientras conectamos sus ramas a islas flotantes para que la altura de su tallo sea cada vez mayor. Además, BUD conseguirá nuevas habilidades, como un propulsor o la posibilidad de alejar la cámara para conseguir planos panorámicos, cuando recojamos unos cristales. La sencillez de su desarrollo también salpica al apartado técnico, que apuesta por un mundo poligonal repleto de color pero un tanto vacío, y que cumple su propósito en este entretenido "experimento jugable".



BUD se puede enganchar a todas las superficies del planeta, lo que aumenta sus posibilidades de escalada.



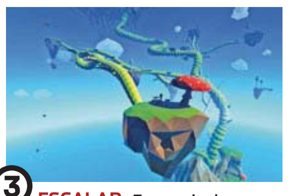
Conectar ramas de la Star Plant a las islas flotantes que encontramos es básico para que el tallo crezca.



LLEVANDO A BUD A CASA **TREPANDO** ALTO



1 **EXPLORAR.** Recorrer cada rincón del planeta en busca de cristales es una de nuestras tareas, aunque no es algo indispensable.



2 **HABILIDADES.** Cada 10 cristales BUD se hace con una nueva habilidad, como un Jet Pack, que facilitan nuestra labor a la hora de...

3 **ESCALAR.** Trepar sin descanso y conectar ramas de la Star Plant es el objetivo principal y el avance se complica cuánto más arriba llegamos.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Las mecánicas de escalada ofrecen muchas posibilidades. Es original y fresco.

» **LO PEOR**
Es corto y se echan en falta más mecánicas o elementos que rompan con el desarrollo.

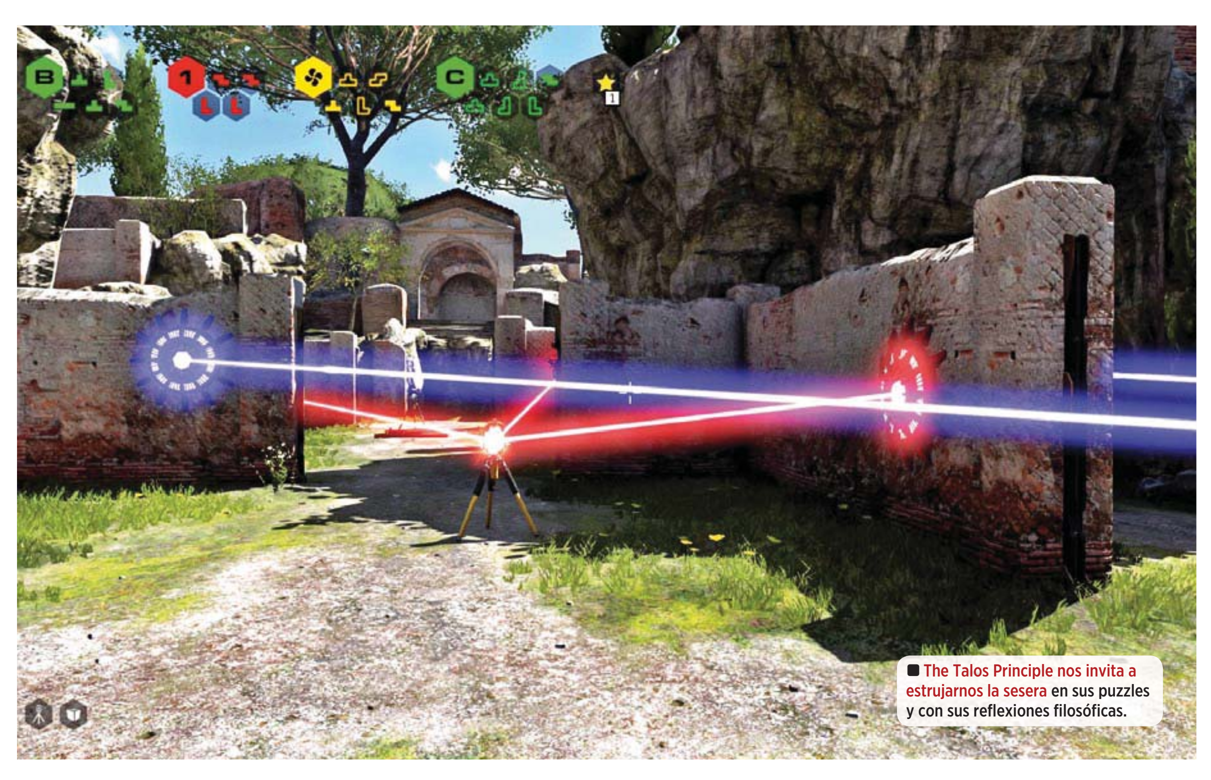
Nota	Apartado
74	» **GRÁFICOS** BUD es entrañable y todo tiene un aspecto sencillo, pero colorido.
75	» **SONIDO** El tema principal y algunas de las melodías tienen mucha calidad.
74	» **DIVERSIÓN** La mecánica de trepar y explorar es entretenida, pero poco variada.
68	» **DURACIÓN** Si no te detienes a buscar cristales, lo acabarás en dos horas.
NOTA 72	**Entretenido y agradable, destaca por sus mecánicas de escalada, pero resulta demasiado corto y sencillo.**



Género:
PUZZLE
Desarrollador:
CROTEAM
Editor:
DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.croteam.com/talosprinciple/



The Talos Principle nos invita a estrujarnos la sesera en sus puzzles y con sus reflexiones filosóficas.

¿UN JUEGO DE **PUZZLES Y FILOSOFÍA** QUE MOLA?

The Talos Principle

Da igual que pases de la filosofía o que los juegos de puzzles no sean tu fuerte, con la calidad que muestra este juego hasta Aristóteles se haría jugón.

Precedido de un notable éxito en PC nos llega a PS4 esta original aventura de Croteam, los creadores de *Serious Sam*, el mítico y desenfadado shooter subjetivo. Aunque aún comparte algunas texturas o la velocidad endiablada a la que podemos movernos por el escenarios, *The Talos Principle* no puede estar más en las antípodas de sus anteriores aventuras. También jugamos en primera persona pero en lugar de disparar como locos aquí lo que cuenta es pensar, y mucho, cómo abordar cada uno de los puzzles a los que nos enfrentamos.

Al principio sólo tenemos un extraño dispositivo con el que abrir puertas o desactivar centinelas pero la cosa se complica al añadir un cristal que rebota la luz, la posibilidad de levantar cubos sobre los que subirnos o la de grabar nuestros movimientos para reproducirlos y tener un doble con el que resolver puzzles, entre otras habilidades. La curva de dificultad es sencillamente perfecta, haciendo posible que con un poco de calma y mucho pensar resolvamos hasta los puzzles más difíciles, aunque a veces nos quedemos atascados. A las 8 horas del juego principal hay que añadir las 4 de *Road to Gehenna*, la expansión también aparecida para ordenadores. Muchos comparan su desarrollo con *Portal*, la joya de Valve (y hacen bien) pero también nos ha recordado, y mucho, a *Braid* y eso es aún mejor. Y aunque solo sé que no sé nada, el toque filosófico de la trama le pone, además, la guinda a un juego de puzzles excelente.



Los mapas tienen señales que nos indican la ubicación de los puzzles, su dificultad y las habilidades a utilizar.



El desarrollo nos hace recorrer Grecia, Egipto o visitar la Edad Media. Y eso sin contar con la genial expansión.

MUCHAS FILOSOFÍAS PARA ESTIMULARNOS EL **CEREBRO**



1 **PUZZLES.** La base del juego son pequeñas salas en las que debemos combinar los dispositivos y habilidades de nuestro robótico héroe.



2 **TERMINALES.** Consultamos archivos de lo que sucedió para llegar a este extraño mundo y nos inundan con interesantes reflexiones filosóficas.



3 **CIERRES.** Algunas puertas requieren que resolvamos un puzzle al estilo *Tetris* para poder abrirlas. Eso sí, antes hay que encontrar las piezas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de los puzzles. La interesante trama. La ajustada curva de dificultad.

» LO PEOR
Gráficamente es simplemente correcto. La conexión entre puzzles y trama no es clara.

80	**» GRÁFICOS** Se nota que el juego tiene más de un año y que es un desarrollo indie.
90	**» SONIDO** Voces en castellano y unos efectos de sonido que se graban a fuego.
92	**» DIVERSIÓN** El diseño de los puzzles es brutal y la trama engancha lo suyo.
86	**» DURACIÓN** Unas 12 horas y hasta más de 20 para completarlo todo al 100%.
NOTA 90	Un genial juego que bebe de *Portal* y *Braid* y que consigue que no los echemos de menos al jugarlo. Y eso es muchísimo.













Género: **TERROR/ AVENTURA**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://somagame.com/



Adéntrate en la base submarina de Pathos-II y descubre la enrevesada historia de nuestro protagonista entre tensos momentos de terror.

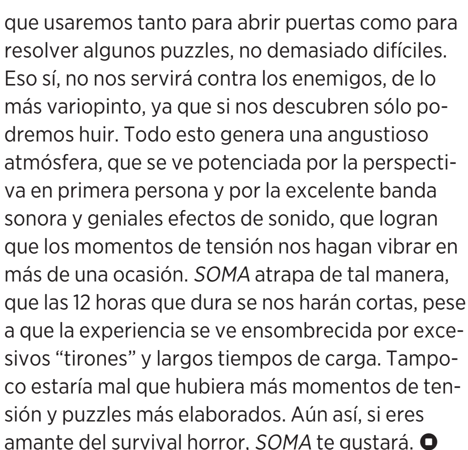
CUANDO EL **TERROR** JUEGA CON NUESTRA MENTE

SOMA

Frictional Games quiere ponernos los pelos de punta con *SOMA*, una aventura de terror en primera persona que nos llevará a recorrer la base Pathos-II...

Cinco años ha necesitado el estudio sueco Frictional Games para desarrollar *SOMA* y la espera ha merecido la pena, aunque no asusta tanto como otros de sus títulos. *SOMA* nos pone en la piel de Simon Jarrett, quien tras tomarse un líquido radioactivo despierta en la base submarina Pathos-II sin saber cómo ha llegado allí, ni qué debe hacer, pero donde se enfrentará a una enrevesada historia cargada de dilemas morales, que es uno de los puntos fuertes de la aventura.

Tendremos libertad absoluta para movernos por las diferentes localizaciones y para interactuar con cualquier objeto que nos encontremos, aunque nuestra principal aliada en nuestra huida de la base será la Omnitool, una herramienta que usaremos tanto para abrir puertas como para resolver algunos puzzles, no demasiado difíciles. Eso sí, no nos servirá contra los enemigos, de lo más variopinto, ya que si nos descubren sólo podremos huir. Todo esto genera una angustioso atmósfera, que se ve potenciada por la perspectiva en primera persona y por la excelente banda sonora y geniales efectos de sonido, que logran que los momentos de tensión nos hagan vibrar en más de una ocasión. *SOMA* atrapa de tal manera, que las 12 horas que dura se nos harán cortas, pese a que la experiencia se ve ensombrecida por excesivos "tirones" y largos tiempos de carga. Tampoco estaría mal que hubiera más momentos de tensión y puzzles más elaborados. Aún así, si eres amante del survival horror, *SOMA* te gustará.





Sin armas, la Omnitool será nuestra mejor amiga, nos ayudará a abrir puertas y a resolver puzzles para avanzar.



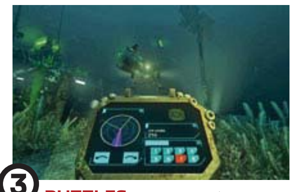
Movernos con sigilo será básico para salir vivos. Andar agachados y a oscuras evitará que nos descubran.

NO SIEMPRE ESTAMOS **SOLOS** ANTE EL PELIGRO

1 **ENEMIGOS.** Los habitantes de Pathos-II son de lo más variado además de rápidos. Si nos ven, sólo podremos huir o estaremos muertos.



2 **LIBERTAD.** Podemos explorar los escenarios a nuestro antojo e interactuar con cualquier objeto. Algunos son necesarios para avanzar.



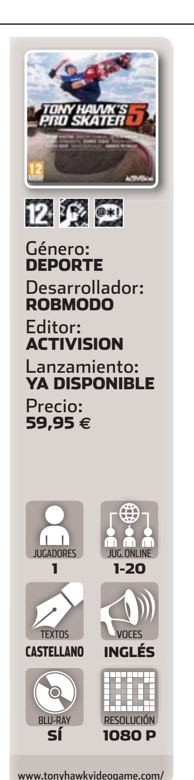
3 **PUZZLES.** No nos harán quebrarnos mucho la cabeza, la mayoría consisten en encontrar una pieza o en pulsar un botón.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su historia, un argumento original y profundo que te atrapa hasta el final.

» LO PEOR
Le faltan más momentos de tensión. Bajones de framerate. Puzzles muy fáciles.

Nota	Apartado
70	**» GRÁFICOS** Modelados sencillos con texturas planas, pero buena iluminación.
90	**» SONIDO** Efectos de sonido brillantes combinados con una buena BSO.
75	**» DIVERSIÓN** La historia y la atmósfera atrapan, aunque los puzzles son sencillos.
75	**» DURACIÓN** 12 horas para conseguir escapar de la estación Pathos-II.
NOTA 77	**Tensión, puzzles e intriga se mezclan en este survival horror con aire futurista que gustará a los fans del género.**



Género:
DEPORTE
Desarrollador:
ROBMODO
Editor:
ACTIVISION
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **1-20**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.tonyhawkvideogame.com/



Tony Hawk's Pro Skater 5 llega con una propuesta demasiado similar a las pasada entregas.

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE... ¿MEJOR?

Tony Hawk's Pro Skater 5

Aunque miremos con nostalgia al pasado, y más en videojuegos, la verdad es que muchas veces más nos valdría mirar al futuro y evolucionar un poquito.

La vuelta de una de las sagas más míticas de la historia de PlayStation siempre es una alegría, o al menos así debería ser. Por un lado queremos reencontrarnos con aquella experiencia que marcó a muchos pero, por otro, también queremos algo nuevo, aunque sólo sea en lo técnico. Si a eso le añadiésemos algunas novedades jugables, la fórmula seguro que sería un éxito.

***Tony Hawk's Pro Skater 5*, lamentablemente,** no cumple con ninguna de las dos. En lo técnico nos encontramos con un juego increíblemente flojo, que recuerda demasiado a los juegos originales. Además, los bugs son constantes, con especial protagonismo para el horrible sistema de detección de colisiones y de físicas, que empeora incluso lo que vimos en la cuarta entrega hace ya más de 10 años. Sinceramente, todo eso sería pasable si nos encontrásemos con un apartado jugable renovado, pero tampoco. El control es absolutamente nefasto, responde con lentitud y sin mucho sentido a veces. La parte buena, claro está, es que a los cinco minutos de juego ya estamos haciendo piruetas como locos. Lo malo, que no hay nada que las diferencie de las que hacíamos en el pasado. La única buena noticia está en el editor de skateparks que, por primera vez, nos deja crear nuestro escenario con la cantidad suficiente de piezas como para que merezca la pena compartirlo por Internet. Es una pena que una saga con tanto prestigio y que tan buenos momentos nos dio se hunda en el pozo de los olvidos.



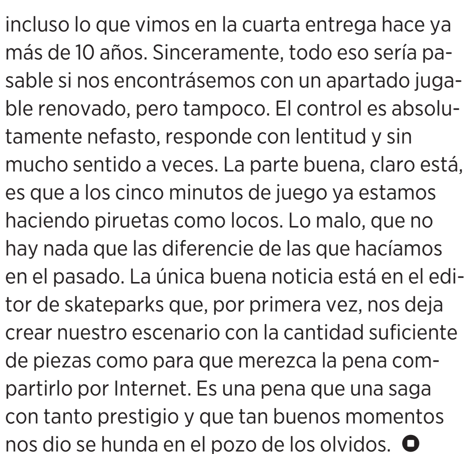
La aventura cuenta con 8 niveles y 11 patinadores reales pero los niveles de la comunidad aumentan su duración.



Las piruetas imposibles y los manuals y grinds interminables son los protagonistas, una vez más.



REGRESO AL FUTURO DE TONY HAWK, O AL PASADO MÁS BIEN



① **PATINAR.** Los movimientos, controles y animaciones son tal cual los recuerdas de las primeras entregas de la saga. Cero novedades jugables.



② **CREAR.** El gran acierto del juego es que ha aumentado mucho el número de piezas que podemos colocar al crear nuestro propio parque.

③ **HUMOR.** La saga siempre ha escondido personajes secretos disparatados aunque entre el prota de *King's Quest* y Eddie de Iron Maiden...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El editor de skateparks, muy completo. La lagrimilla fácil que provoca la nostalgia.

» LO PEOR
Técnicamente un despropósito. El control es una ruina. La detección de colisiones.

50	**» GRÁFICOS** Parecen de PS3, qué digo, de PS2. Planos y llenos de errores.
88	**» SONIDO** Una banda sonora cañera como de costumbre y los efectos de PS2.
60	**» DIVERSIÓN** Sigue teniendo algo de chispa pero el control arruina todo.
75	**» DURACIÓN** Solo tiene 8 niveles con misiones principales, más el multi y editor.
NOTA 60	**Un ejemplo de cómo no hay que resucitar una saga mítica: sin innovaciones jugables y casi hasta ni tecnológicas.**



El derbi más reñido de los últimos años

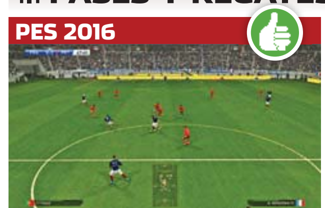
FIFA 16 VS PES 2016

Tras casi una década de goleadas de EA Sports al PES Team, el fútbol virtual ha recuperado su equilibrio y el partido entre sus dos pesos pesados vuelve a estar muy competido, como en los míticos tiempos de PS2. Esta temporada hay que pensarse detenidamente a qué equipo prefiere uno ver en su televisión, porque ambos juegan como los ángeles.

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 PASES Y REGATES

PES 2016



Los pases “normales” responden muy bien, pero la palma se la llevan las entregas al hueco, en especial las elevadas a la espalda de la defensa. Por su parte, el sistema de regates es una delicia, pues no sólo permite romper cinturas en una baldosa, sino que los controles orientados tras recibir un pase son una auténtica maravilla.

FIFA 16



Los pases responden tan bien como siempre y hay un nuevo tipo de entrega por raso y con fuerza, muy útil para romper líneas defensivas. Los regates, que responden muy bien en distancias cortas, tienen su punto fuerte en la infinidad de trucos que podemos hacer con el joystick derecho y en las fintas sin tocar el balón.

» CONCLUSIÓN

Ambos juegos cuentan con un sistema de pases y regates muy consistente. No son exactamente iguales, pero sí que tienen muchas semejanzas entre ellos.

1.2 TIROS

PES 2016



La física del balón ha mejorado enormemente y ahora casi cualquier tiro sale de las botas con una gran tensión, lo que se traduce en una gran cantidad de golazos. Además, a la hora de colgar pelotas al área, se ha primado la espectacularidad de los remates: sin pulsar nada especial veremos hasta remates de espuela.

FIFA 16



Las definiciones de cara a gol son muy satisfactorias, tanto si vienen de una jugada individual como si vienen de un centro. La física del balón está lograda, ya golpeemos de manera “seca”, con efecto o de cabeza. Lo único malo es que, al defender, muchos despejes de cabeza tienden a salir a córner, aunque no sea lo que pretendamos.

» CONCLUSIÓN

Los disparos a puerta son muy consistentes en ambos títulos. *PES* se presta más a la espectacularidad de los remates, mientras que *FIFA* es un poco más sobrio.

1.3 LUCHA POR LA POSESIÓN

PES 2016



Hay un botón para meter el pie o cargar sobre el rival y otro para hacer segadas a ras de césped. Pese a lo sencillo que parece de primeras, responde a la perfección gracias a las nuevas animaciones y a la importancia que se le dan tanto al posicionamiento como a los movimientos en carrera para poder robar el balón.

FIFA 16



La lucha por la posesión es muy realista, pues incluye cargas laterales, agarrones, entradas normales con el pie y segadas que, por primera vez, se pueden cancelar sobre la marcha si vemos que nos vamos a pasar de largo. El sistema es muy “manual”, por lo que hay que andar con tiento al meter el pie, para no quedarse vendido.

» CONCLUSIÓN

Los enfoques son muy diferentes, pero ambos son igual de válidos: *PES* es más práctico y directo, mientras que *FIFA* resulta más realista, pero cuesta dominarlo.

1.4 PORTEROS

PES 2016



Los porteros de *PES 2016* son bastante sobrios, en líneas generales, pero no son de los mejores que hemos visto en un juego de fútbol. Normalmente no les vemos cometer grandes cantadas, pero hay ciertas situaciones que son gol el 80% de las veces, como los tiros a puerta desde la frontal del área, aunque no vayan ajustados.

FIFA 16



Tras la debacle de *FIFA 15*, este año los guardametas sí que hacen grandes actuaciones. La mítica jugada de tirar a la escuadra del segundo palo ya no acaba siempre en gol y la cantidad de manoplas que sacan es digna de mención. Eso sí, siguen cometiendo fallos en momentos concretos, como las faltas y las salidas de puños.

» CONCLUSIÓN

En general, los porteros de *FIFA* son mucho más competentes que los de *PES*, aunque tienen algunos fallos en los golpes francos y, a veces, salen a por uvas.

2. REALISMO DE LOS PARTIDOS

2.1 AMBIENTACIÓN

PES 2016



Los estadios tienen una buena presencia, con variaciones según la competición en la que estemos jugando. Sin duda, la palma se la lleva la Champions League, con toda su iconografía, incluido el famoso himno, que suena al comienzo de los partidos. Lo que se echa en falta es que la presentación visual sea un poco más televisiva.

FIFA 16



El bullicio de los estadios es sensacional, con todo tipo de cánticos según los equipos. Hay que destacar el tono de retransmisión televisiva, gracias al uso de multitud de rótulos y estadísticas sobre los partidos y los jugadores. Es importante también la continuidad visual entre la “acción” y los vídeos cuando el balón se para.

» CONCLUSIÓN

La presentación audiovisual de *FIFA* está un paso por delante, pero *PES* cuenta con detalles como los himnos de la Champions League y la Copa Libertadores.

2.2 JUGADORES

PES 2016



El Fox Engine se ha estancado un poco en lo que a la expresividad se refiere, pero el parecido de los futbolistas de clase media y alta está muy logrado. Por primera vez en la saga, se ha introducido la posibilidad de realizar celebraciones al marcar los goles y cada jugador cuenta con las suyas propias, sacadas de su homónimo real.

FIFA 16



EA Sports ha llegado a acuerdos con más clubes que nunca para hacer escaneos específicos de sus jugadores, como los del Real Madrid. El grado de detalle de las caras está muy conseguido y las animaciones están bien perfiladas, aunque las carreras en línea recta con el balón se sienten un poco robóticas.

» CONCLUSIÓN

***FIFA* tiene más jugadores que *PES*, por simple volumen de licencias, pero ambos títulos hacen un gran trabajo en la recreación de las caras y los gestos técnicos.**

3. LICENCIAS

3.1 CAMPEONATOS Y EQUIPOS

PES 2016



Hay ligas de nueve países, incluida la española. La de Inglaterra está a medias: los clubes son falsos, pero los jugadores son los reales. Están todos los torneos internacionales de postín: la Champions, la Libertadores, la Europa League... A priori, en los próximos meses, llegará la Eurocopa 2016.

FIFA 16



Hay ligas de veintiséis países, lo cual es una auténtica barbaridad. De las destacadas, la Bundesliga es exclusiva y la Premier League tiene un trato muy preferencial. Sin duda, la mayor novedad es la inclusión de fútbol femenino, a través de doce selecciones nacionales, incluida la de España.

» CONCLUSIÓN

A priori, *FIFA* tiene más licencias, pero *PES* se defiende bien con la exclusiva de los torneos internacionales más importantes. Falta saber si la Euro será gratuita.

3.2 ESTADIOS

PES 2016



Uno de los puntos flacos de *PES 2016* es su reducida cantidad de estadios. Sólo hay veintiuno, de los que once son reales. La recreación de la arquitectura interior es buena, pero no vemos la fachada exterior de ninguno de ellos. Sólo se puede elegir entre día-noche y seco-lluvia.

FIFA 16



Se incluyen 79 estadios, de los que medio centenar son reales. La recreación es brillante, de modo que, en algunos casos, podemos ver hasta la fachada exterior. Hay que destacar que se puede jugar a cualquier hora del día y con múltiples condiciones meteorológicas (ventisca, niebla...).

» CONCLUSIÓN

Aquí no hay duda: *FIFA* le da un repaso a *PES*, tanto por número de estadios como por opciones de configuración de horarios y condiciones climatológicas.

4. MODOS DE JUEGO

4.1 COMPETICIONES OFFLINE

PES 2016



La Liga Máster y Ser una leyenda son los grandes protagonistas, pues permiten convertirse en mánager de un club o crearse un álter ego para llevarlo al éxito, respectivamente. Aparte de torneos sueltos, hay un modo Entrenamiento con veintitrés pruebas para familiarizarse con el control.

FIFA 16



El modo Carrera permite jugar bien como mánager o bien como jugador, aunque la estructura es muy similar. Podemos participar en cualquiera de los torneos del juego por separado y hay 60 juegos de habilidad, que, además de mostrar los controles, son un vicio por culpa de sus puntuaciones.

» CONCLUSIÓN

La oferta de modos de juego offline es muy similar, aunque los que propone *FIFA* son ligeramente más profundos, en especial los juegos de habilidad.

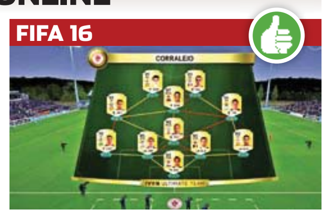
4.2 COMPETICIONES ONLINE

PES 2016



El modo MyClub, en el que hay que crearse un equipo a base de acumular cromos, repite por segundo año. También está el modo Divisiones, con ascensos y descensos para jugar siempre contra gente de nuestro nivel, y el vestíbulo de juego en equipo, con partidos para 22 usuarios.

FIFA 16



El famoso Ultimate Team regresa con una nueva modalidad, Draft, para poder jugar ciertos partidos con los mejores cromos. El modo Temporadas, con ascensos y descensos, permite jugar solo o en cooperativo, y no falta Clubes Pro, donde podemos crear equipos con hasta diez amigos.

» CONCLUSIÓN

Sucede lo mismo que con los modos offline: ambos juegos ofrecen prácticamente lo mismo, pero hay un poco más de profundidad en lo que ofrece *FIFA*.

5. OTROS ASPECTOS

5.1 COMENTARIOS

PES 2016



Carlos Martínez y Julio Maldonado han mejorado ligeramente este año, pero siguen estando lejos de los estándares mínimos que se le deben exigir a un juego deportivo hoy en día. Hay frases inconexas a las que se les ven las costuras, poca sensación de diálogo, frases absurdas, repeticiones...

FIFA 16



Manolo Lama y Paco González tienen ya un gran bagaje con la saga y el montaje está muy bien hecho, por lo que la fluidez y la conveniencia de cada comentario están garantizadas. Eso sí, su aspecto desenfadado puede no gustar a todos, y no hay grandes cambios respecto a *FIFA 15*.

» CONCLUSIÓN

No hay color en los comentarios: Lama y González están muy bien implementados en *FIFA*, todo lo contrario que Carlos Martínez y Julio Maldonado en *PES*.

5.2 PRECIO Y EDICIONES

PES 2016



La edición estándar cuesta 59,95 euros. Es un poco más alto que el que tenían las últimas entregas de PS3, que trataban de compensar su menor calidad a través del precio. La Edición Aniversario cuesta 69,95 euros e incluye una caja metálica y dos jugadores para MyClub (uno es Neymar).

FIFA 16



La edición básica cuesta 69,95 euros, como ha venido siendo habitual en la saga en los últimos años. La Edición Deluxe cuesta 79,95 euros e incluye 40 sobres de oro para el modo Ultimate Team, dos celebraciones y la cesión de Messi durante cinco partidos para el citado FUT.

» CONCLUSIÓN

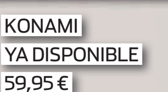
***PES* cuenta con la ventaja de que sus dos ediciones cuestan 10 euros menos que las equivalentes de *FIFA*. No es una diferencia determinante, pero todo suma.**

CONCLUSIONES

La rivalidad entre *PES* y *FIFA* ha reverdecido sus viejos laureles y, por fin, tras ocho años de aplastamiento por parte de la saga de EA Sports, vuelve a haber dudas a la hora de decantarse.

El fútbol virtual llevaba muchos años en un estado casi terminal, en el que cada entrega de *FIFA* le daba un auténtico baño a la correspondiente de *PES*, lesionada del ligamento cruzado. Sin embargo, el año pasado, la saga de Konami empezó a invertir su tendencia y ya sentó las bases para la recuperación, algo que se ha consumado esta temporada. Hemos tenido bastantes dudas a la hora de decidir a quién determinar como ganador, en parte porque los dos contendientes llegan en tendencias opuestas: *FIFA*, ligeramente estancada, tras los éxitos del último lustro; *Pro Evolution Soccer*, en línea ascendente, tras tanto desastre. Por momentos, pensamos en declarar a *PES 2016* como ganador del Balón de Oro, ya que su jugabilidad vuelve a ser sublime. Sin embargo, *FIFA* también cuenta con un control excelente, muy pulido respecto al correcalles con porteruchos del año pasado. Por eso, las claves para decantar la balanza hay que buscarlas en los pequeños detalles, y ahí la saga de EA Sports sigue estando un pequeño paso por delante: cantidad de contenido, opciones de configuración, comentaristas... En todo caso, estamos ante un partidazo: elijáis al equipo que elijáis, disfrutaréis.







EA SPORTS
YA DISPONIBLE
69,95 €

		PES 2016		FIFA 16	
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de juego	E	El estilo de los partidos está muy equilibrado entre toques y galopadas.	E	Los correcalles del año pasado han dejado paso a un ritmo más racional.
	Pases	E	Brillan con luz propia, sobre todo cuando se trata de entregas al hueco.	E	Funcionan a la perfección, y se ha introducido un nuevo tipo de pase raso.
	Tiros	E	La física del balón ha mejorado y los remates son muy espectaculares.	E	El abanico de opciones para definir ante la portería es muy satisfactorio.
	Regates	E	Con sólo unos toques de joystick podemos romper la cadera a los rivales.	E	Se han añadido fintas y se mantienen las florituras de todos los años.
	Faltas	MB	Una línea de puntos ayuda a dirigir los tiros y la respuesta es buena.	MB	El sistema de disparo es muy completo, aunque difícil de dominar.
	Córners	MB	Muy similares a las faltas, con una línea que sirve de guía.	MB	Se hacen "a ciegas", pero las luchas aéreas están muy conseguidas.
	Valoración	E	El ritmo de los partidos recuerda al de *PES 6* y eso es todo un triunfo.	E	Conserva la magia de los últimos años, pero puliéndolo casi todo.
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de los jugadores	MB	El Fox Engine permite una gran recreación de muchas de las caras.	MB	El Ignite Engine se traduce en unas caras que resultan muy realistas.
	Animaciones	MB	Han crecido, lo que beneficia a las colisiones y al movimiento de los pies.	MB	Hay un gran trabajo, aunque las carreras con balón son algo robóticas.
	Ritmo de juego	E	Ni muy rápido, ni muy lento: la virtud está en el punto medio.	E	Los partidos fluyen y hay sensación de continuidad en el medio campo.
	Física	E	El sistema de forcejeos y entradas se basa en el posicionamiento.	E	Los robos son muy manuales, lo cual es realista, pero puede frustrar.
	Estadios	MB	Están bien recreados, pero no hay planos televisivos que los exploten.	E	La recreación es sublime y vemos incluso la fachada de algunos de ellos.
	Comentaristas	R	Carlos Martínez y Julio Maldonado comentan a trompicones, otra vez...	E	Manolo Lama y Paco González dominan esta faceta a la perfección.
	Sonido ambiente	E	Detalles como el himno de la Champions ponen los pelos de punta.	E	La cantidad de cánticos que hay es un placer para los oídos.
	Valoración	MB	El Fox Engine brilla, pero los comentarios siguen siendo terribles.	E	La recreación del fútbol que permite el Ignite Engine es brillante.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Compañeros	MB	Se desmarcan y acompañan bien las jugadas, sin complicaciones.	MB	Se repliegan y se abren muy bien, según estén defendiendo o atacando.
	Rivales	MB	Defienden bien, aunque, a veces, se quedan vendidos con los contrapiés.	MB	Tienen altibajos, pero, en general, compiten bien en todas las líneas.
	Porteros	B	No cometen cantadas, pero los tiros lejanos son gol el 80% de las veces.	MB	Hacen paradones, pero también fallan en faltas y salidas de puños.
	Árbitros	MB	Realizan una buena labor en términos generales, sin hacerse notar.	R	Pitan falta a la mínima, aplican mal la ley de la ventaja... Un show.
	Valoración	MB	La IA podría ser algo más competitiva, pero, en general, responde bien.	MB	Hay algunos altibajos, sobre todo en los porteros y los árbitros.
OPCIONES GENERALES	Modos de juego	MB	La oferta es muy buena, aunque falta profundidad en algunas cosas.	E	Es muy similar a *PES*, pero ofrece una mayor profundidad en casi todo.
	Competiciones	E	Ligas de nueve países, Champions, Libertadores... y la Euro en el futuro.	E	Hay ligas de 26 países y se han incluido selecciones femeninas.
	Número de clubes	MB	Hay cerca de 300 equipos, aunque no todos están licenciados.	E	Hay más de 600 equipos de todo el mundo, una auténtica barbaridad.
	Número de selecciones	E	Hay 81, muchas con jugadores reales, pero no todas las equipaciones.	MB	Hay 48 selecciones de todo el mundo, con sus licencias oficiales.
	Número de estadios	R	Hay veintiuno, de los que once son reales. La cifra es muy exigua.	E	Hay 79, de los que medio centenar son reales, lo cual es tremendo.
	Cámaras	E	Hay once. La principal hace zooms que quedan realmente bien.	E	Hay un total de ocho cámaras, según las preferencias de cada uno.
	Configurar partidos	R	El horario de los partidos es genérico (día-noche) y sólo hay seco-lluvia.	E	Podemos elegir la hora y numerosas condiciones climatológicas.
	Estrategias	MB	El apartado táctico se mantiene, con diversos estados de ánimo.	MB	Podemos cambiar las estrategias de defensa-ataque en todo momento.
	Editores	E	Es muy completo e incluso permite importar imágenes desde un USB.	B	Al ser tan vasto en licencias, las opciones de edición son limitadas.
	Sistema de fichajes	B	Las plantillas de serie están desfasadas. Se actualizarán el 29 de octubre.	MB	Se actualiza semanalmente, incluido el estado de forma de los jugadores.
	Opciones multijugador	MB	Están bien, aunque seguimos echando en falta clubes de once personas.	E	Los modos son muy completos y hay ránkings en los juegos de habilidad.
	Otras opciones y extras	MB	La banda sonora sólo tiene trece temas, pero algunos son tremendos.	E	La banda sonora tiene 42 temas indies, entre los que hay joyas.
	Valoración	MB	Sin ser un conjunto malo, es aquí donde el PES Team más debe mejorar.	E	La cantidad de opciones es abrumadora y todo está bien rematado.
	TOTAL	E	Tras años de vagar por el desierto, *PES* vuelve a estar en plena forma.	E	*FIFA* se ha relajado en los últimos años, pero sigue un escalón por arriba.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Los asesinos más clásicos

Buenas, ¿sabéis si hay alguna posibilidad de que saquen remasterizaciones de los primeros *Assassin's Creed* para PS4?

@ Toni Yáñez

Pues parece poco probable si atendemos a la política de Ubisoft con las remasterizaciones. No es que no quieran sacar *Assassin's Creed* en concreto, es que no han sacado ni un solo remaster de juegos de PS3 o anteriores consolas en PS4. Lo único que han hecho es traer algún port de juegos de otras plataformas que salieron hace tiempo, como *Zombi*, que salió en Wii U bajo el nombre de *ZombiU*.

■ Ubisoft no está remasterizando ninguno de sus éxitos a PS4. Eso incluye las aventuras de Altair.

Pasando miedo en mi PS4

Hola, ¿sabéis si remasterizarán el juego *Amnesia* para PS4?

@ Diego Cid Fernández

Frictional Games no parece estar muy por la labor, pero nunca hay que perder la esperanza. Acaban de sacar *SOMA* en PS4 y si el juego fuese un éxito en ventas quizás se plantearían hacer una remasterización de *Amnesia*.

Cualquier opción es muy buena

Buenas, ¿qué juego me recomendáis comprar, *Batman Arkham Knight* o *The Witcher III*?

@ Nadia Owl

Son dos juegos muy distintos. *Batman* tiene mucha más acción y *The Witcher III* es mucho más rolero, con diálogos a tutiplén y un mundo de juego mucho más grande. Depende de tus gustos, aunque ambos son dos de los juegos del año, sin duda, así que elijas lo que elijas, no te equivocarás.



■ *Metal Gear Solid V* es uno de los juegos del año aunque ha llegado con errores en la traducción.

Big Boss es un "latin lover"

En la mayoría de los subtítulos de los juegos que nos llegan sin doblaje se suelen apreciar errores gramaticales, de traducción, etc... En *Metal Gear Solid V* pasa mucho, ¿existe la posibilidad de que salga un parche para corregirlo?

@ Diego Cid Fernández

Claro que podría salir un parche, nunca mejor dicho, para corregir los errores gramaticales en *Metal Gear V* y es verdad que hay errores muy gordos, nombres que cambian... pero no lo vemos muy probable ya que la inmensa mayoría de los "errores" con los que te habrás topado se deben a que el juego está traducido al español neutro latino y no al español que hablamos en nuestro país.

Eliminando trofeos infames

Me gustaría saber si a día de hoy se puede eliminar un juego de la lista de trofeos que tenga al 0%.

@ Albert Pérez

En PS4 es posible hacerlo sin problemas desde el propio menú de la consola desde que salió la actualización 2.50. En el caso de PS3 la cosa se complica un poco y lo mejor que podemos hacer es eliminarlos desde la Aplicación de PS Network de nuestro teléfono móvil (la hay para Android e iOS). Para borrar los datos bastará con iniciar sesión en la aplicación y entrar en la sección de trofeos. A la derecha del nombre de cada juego verás que puedes escoger eliminar la información, aunque el juego esté al 0% de trofeos.



¿Por qué *Black Ops III* no tendrá campaña en PS3?

Es vergonzoso que *Black Ops III* para PS3 no traiga el modo campaña. Me parece una falta de respeto y un cachondeo. ¿Por qué lo han dejado fuera?

@ Gorkratos84

Pues según Treyarch y Activision la versión de PS4 tendrá un modo campaña cooperativa tan ambicioso que sería imposible recrearlo en PS3 y de lograr hacerlo, habría sido a costa de perder fluidez y calidad gráfica. Desde luego es una faena de las buenas, por mucho que nos regalen el *Black Ops* original en PS3 al comprar *Black Ops III* y aunque también tengamos el Modo Zombi y el juego online. Habrá que esperar a que salga el juego para comprobar si la campaña de PS4 es tan brutal que una PS3 sería incapaz de procesarla. Consuélate: por lo menos, sale en PS3...





El survival *H1Z1* ha recibido parches durante meses en PC y no saldrá en PS4 hasta que no esté completo.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo se podrá comprar el traje de Flashpoint en *Batman Arkham Knight*?

@ Charlieman81

Pues ya está disponible, pero sólo para los que han reservado el pase de temporada del juego.

¿Llegarán los nuevos *Yakuza* a Europa?

@ Patricia Gozalo

Hombre, nosotros apostamos a que sí, aunque las ventas de *Yakuza 5*, que llegará finalmente a España este año (tres después de salir en Japón) tendrán mucho que ver en la decisión que tome SEGA.

¿Se sabe algo de *Sword Art Online: Lost Song*?

@ Juan Moreno Ruiz

Sí, que saldrá en PS3, PS4 y PS Vita el próximo 13 de noviembre. Además, Bandai Namco ha anunciado *Sword Art Online: Hollow Realization* tanto para PS4 como para PS Vita, aún sin fecha en España.

¿Saldrá *Rise of the Tomb Raider* en PS3?

@ Enrique Gómez

Pues no, todo parece indicar, según la propia Crystal Dynamics, que *Rise of the Tomb Raider* solo saldrá en PS4 y que la versión de PS3 está descartada. Le vemos pocas posibilidades.

Supervivencia zombi en PS4

Así, "off the record" ¿se sabe algo de *H1Z1*? ¿Lo comentaréis en la web o la revista?

@ Iñaki Castro

Claro que lo comentaremos cuando salga, pero aún sigue en fase alpha en PC y hasta que no salga el juego en versión completa no llegará la versión de PS4. Han tenido muchos problemas con bugs del juego e incluso los desarrolladores han dejado de formar parte de Sony, aunque las ventas les han ido de maravilla, desde luego.

¿Imposible hacer trampas?

Me gustaría saber los pasos para guardar la partida en el disco duro jugando al modo imposible de *Dead Space 3*, y así poder cargarla en caso de que me maten. Es que pasárselo del tirón me parece realmente imposible.

@ Ricardo Pérez

Pues tienes dos soluciones para facilitarte el modo imposible, aunque eso es de tramposos, y nos encanta. Puedes escoger al empezar partida que el guardado en la nube de tu avance sea manual, para poder recuperarla cuando te maten. Si está en automático te la borrará y tendrás que empezar de cero. La solución más fiable es guardar la partida en un pendrive al inicio de cada capítulo y volver a copiarla si te matan.

Miedo a las cancelaciones

¿Qué pasa, máquinas? ¿Al final que ocurrirá con *Hellraid*, aquel juego tan oscuro para PS4 de los creadores de *Dead Island*? ¿Va a salir o se canceló? Gracias.

@ Sergio Borrachina

Desde Techland, el estudio creador, ya han confirmado que el desarrollo de esta nueva aventura de rol en primera persona no está cancelado, simplemente se ha detenido porque el rumbo que estaba tomando no cumplía con las expectativas del estudio. Ahora están centrados en mejorar la experiencia de *Dying Light* así que si definitivamente acaba saliendo lo hará dentro de bastante tiempo.

Llegan las pre-pre reservas

En Amazon ya reservan *Kingdom Hearts 3*, ¿cómo es posible?

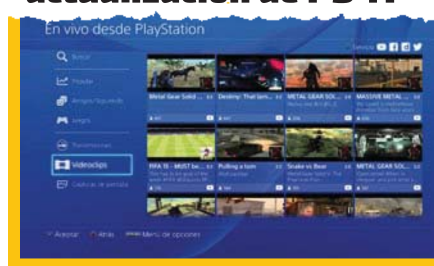
@ Borja Rodríguez

Es algo muy común en las páginas de reserva de juegos, incluida Amazon. El caso es que no se hacen cargos en tu cuenta hasta que el juego efectivamente sale y está en stock, así que no pierden nada diciéndote que puedes reservarlo meses o incluso años antes de su salida. Sí, es bastante raro, pero...

Kingdom Hearts 3 no tiene fecha de salida y es posible que se retrase por "culpa" de *Final Fantasy XV*.



¿Qué os ha parecido Kenshin, la nueva actualización de PS4?



Más sencillo y práctico



Cristian Raventós

"El cambio de Youtube es perfecto para subir y compartir. El acceso a PS Plus da comodidad y las comunidades y grupos facilitan las quedadas con amigos. Veo que es un cambio acertado para la conectividad en redes y amigos".

¿Y las notificaciones?



Iván Camarón

"Pues que sigue faltando la notificación de cuando se conecte o desconecte un amigo, como en PS3, y lo llevamos pidiendo dos años y no nos hacen ni caso".

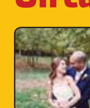
USB, por fin



Alejandro Mantilla Reyes

"Por fin se pueden usar USB. Creo que está bastante bien, pero enfocada a YouTubers".

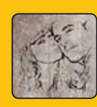
Un cambio raro



David García

"Han cambiado el Share Play de una manera un poco rara, si no te acaba de convencer el vídeo, en vez de volver a dar doble clic al botón Share y empezar a grabar de nuevo, te lo guarda. ¡Antes iba mejor! Todo lo demás genial, directos en YT..."

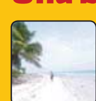
Pero falta...



Javier Flores

"Todo lo veo bastante bien, pero falta la notificación de cuando se conecta un amigo."

Una buena idea



Borja Dolado Aguado

"El tema de las comunidades está muy bien, faltarían algunos retoques pero es buena idea".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Creéis que PlayStation VR es el futuro del videojuego?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Veremos por fin una continuación de *Legacy of Kain: Soul Reaver*?

@ Flacofavor

Crystal Dynamics ha dicho hace muy poco que es una de las sagas que tienen en mente para resucitarla. Cifran las posibilidades de recuperarla en un 50%. Nosotros creemos que están tanteando al público y si hay "hype", que lo hay, se pondrán manos a la obra con Raziel en un futuro.

¿Creéis que *SOMA* será el mejor juego de terror del año 2015?

@ Toni Milán

Es un gran juego de terror, aunque tiene competidores bastante duros, como *Until Dawn*. Depende del estilo de terror que más te guste.

¿Qué pasó con *Tekken X Street Figther*? Se suponía que lo iban a sacar tras el *Street Figther X Tekken*.

@ Hyogact83

Parece que se ha perdido en el limbo de los juegos anunciados hace mucho, pero Katsuhiro Harada, su productor, ha dejado claro que el juego no está cancelado sino en un estado de desarrollo bastante avanzado. ¿Cuándo saldrá? Eso aún no está nada claro.

¿Creéis que *Mad Max* llegará a ser un juego gratuito de PS Plus?

@ Roberto Leal

Pues todo es posible. Últimamente están llegando juegos de calidad al servicio online de Sony y *Mad Max* sería un verdadero puntazo aunque seguramente habrá que esperar un tiempo antes de que podamos verlo gratuito en PS Plus.

¿Veremos una secuela de *Alien Isolation*?

@ Javier Tovar

The Creative Assembly no parece muy por la labor viendo las ventas obtenidas y SEGA tampoco muy dispuesta, pero nunca digas nunca jamás.

El infierno de los teóricos ninjas

¿Qué sabéis de *Hellblade*? Hace mucho que no se sabe nada de él. Saldrá, ¿no?

@ Irene Martín

Tranquila, que su desarrollo sigue viento en popa y Ninja Theory, el estudio también creador de joyas como *Heavenly Sword, Enslaved* o *DmC*, nos dejó probar su nueva aventura en la pasada Gamescom. La mezcla de acción y las alucinaciones de su protagonista tienen una pinta tremenda. Y claro, estamos deseando jugarlo, pero no llegará hasta 2016, aún sin fecha concreta.



Hellblade es otro de los grandes juegos que nos llegarán a PS4 durante el próximo año. Su arriesgada apuesta por una heroína con alucinaciones nos tiene encandilados.

Acceder a la beta más galáctica

Hola, ¿qué es exactamente lo que hay que hacer para jugar a la beta de *Star Wars Battlefront*?

@ Benituá

Te traemos buenas noticias: no hay que hacer nada. Nada especial, claro: ni registrarse, ni esperar que nos manden un código ni nada. Bastará con que te descargues la beta desde la PS Store (en PS4 no hará falta ni tener contratado PS Plus para jugarla) como si fuera una demo más. Podrás probar tres modos de juego distintos ambientados en Hoth, Sullust y Tatooine (dos competitivos y uno cooperativo) por todo el blaster, digo patilla.

El gesto más feo de *Destiny*

Lo de los micropagos en *Destiny* me parece demasiado. ¿No hemos pagado ya suficiente durante el último año como para que añadan chorradas que nos hagan pasar por caja una vez más?

@ Anrocknio

Sí, la verdad es que suena un poco a cachondeo. Hemos tenido tal cantidad de expansiones que muchos ya nos hemos gastado más de 100 euros con *Destiny*. Resulta increíble que además quieran cobrarnos por añadir unos cuantos gestos o bailecitos. El caso es que ni afectan a la experiencia de juego, ni dan ventajas, así que con no pagar, solucionado. Aunque es verdad que nos parece un gesto feo, nunca mejor dicho.



El Rey de los Poseídos de *Destiny* acaba de llegar y Bungie ya prepara micropagos.

La Realidad virtual de Sony

Hola, pude probar PlayStation VR en la Madrid Games Week y me ha encantado, ¿qué os ha parecido?

@ Fran89YT

Estamos encantados con la experiencia de juego. Ya sólo falta que Sony termine de rematar la jugada y nos anuncie un precio competitivo que no se vaya por las nubes, aunque viendo la calidad que tienes parece que será un aparato caro. Crucemos los dedos...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Mi destino es jugar

Hola, me regalaron *Destiny* y ahora quería jugar a la expansión nueva, pero cuando entro en PS Store dice que no está disponible. ¿No se ha puesto a la venta?

@ Rafael Tomero

La verdad es que es un tema algo confuso. Hay una edición física (incluso una especial) que reúne el juego original con todos los DLC aparecidos. Si solo tienes el juego normal no puedes acceder a la última expansión, el *Rey de los Poseídos*. Antes tienes que comprar las otras dos expansiones, por eso no te aparece como disponible en la PS Store. Puedes comprarlas por separado a 19,99 euros cada una o todas en un pack, lógicamente más económico, por 34,99 euros.

Mando "encasquillado"

Hola, hace una semana que tengo problemas con el botón R2 de mi DualShock 4. Se queda encasquillado y no funciona durante los juegos. ¿Cómo puedo solucionarlo?

@ Clara Verín

No es un problema raro y le está sucediendo a muchos jugones, especialmente si compraron la consola cerca de su lanzamiento. Lamentablemente no hay solución, es posible que de tanto apretar acabes rompiéndolo del todo o que tengas la suerte de desbloquearlo (se quedará más suelto) así que lo mejor es que te pongas en contacto con el SAT de Sony para que te lo cambien si está en garantía.

"Japoneando" en Vita

Buenas, estoy interesado en un juego de la Store japonesa que no saldrá en España. ¿Hay alguna manera de comprarlo y jugarlo desde mi cuenta Europea? En PS3 no hay problema, porque puedes tener varias cuentas, pero en PS Vita solo puedes tener activa una cuenta, ¿no?

@ Juanma Espinosa Vera

Efectivamente sólo puedes tener una cuenta por tarjeta en PS Vita, así que lo único que puedes hacer es crearte una cuenta japonesa en otra tarjeta y jugarlo allí, pero no podrás jugarlo con tu cuenta española y seguir sumando trofeos a tu perfil, que imaginamos que es el motivo por el que quieres comprarlo con tu cuenta.

GRACIAS A LA **ACTUALIZACIÓN 3.00** LLAMADA KENSHIN

PS4 SE HACE MÁS SOCIAL

Cuando leáis estas líneas ya tendréis todos instalado en vuestras PS4 el nuevo firmware 3.00 bautizado por Sony con el nombre de Kenshin. Dicha actualización logra que la consola sea más "social" que nunca y añade nuevas funcionalidades que detallamos a continuación.

Tiene nombre de samurái, así que nada malo puede traer en su vaina Kenshin, que es como ha sido bautizada la nueva actualización 3.00 de PS4 que (suponemos) ya tendréis todos instalada cuando leáis estas líneas.

Potenciar las funcionalidades "sociales" de la consola es el objetivo principal de esta actualización. En esta línea va una de las nuevas opciones que encontraremos en el "dashboard" de PS4 dentro de la pestaña "Amigos". Las Comunidades nos permitirán crear o formar parte de una grupo de usuarios que se juntarán allí para hablar y compartir experiencias acerca de un tema en concreto o sobre su juego favorito. Además, dentro de los Grupos se ha añadido la opción de Grupos favoritos, que nos permitirán encontrar a nuestros amigos más rápidamente y unirnos a su sesión de juego (opción especialmente útil cuando tenemos muchos grupos de amigos). Además, Kenshin también añade las Pegatinas, una serie de emoticonos que se pueden enviar y recibir como si fueran mensajes.

Otra de las novedades de la actualizaciòm 3.00 son los Eventos al más puro estilo Facebook. El sistema te recomendará eventos de tu interés (aunque también puedes buscarlos por juego) y una vez suscrito a ellos, recibirás una notificación en PS4 o en tu móvil si usas PlayStation App cuando se produzcan para que no te los pierdas. Incluso puedes activar una opción para que se encienda la consola cuando tenga lugar el evento si la tienes en reposo. Y para que nuestros amigos se enteren de los Eventos a los que estamos, suscritos podremos compartirlos con ellos en Facebook o Twitter mediante el botón Share.

Además, la pestaña En Vivo desde PlayStation recopila los contenidos más populares (retransmisiones en directo o ya concluidas, videoclips, capturas de pantalla...), aunque también podemos hacer búsquedas por juego, ver sólo lo que están haciendo nuestros amigos, etc. Y gracias a Kenshin también podremos además retransmitir nuestras partidas directamente en nuestro canal de YouTube de la misma manera que podemos hacerlo por Twitch o Ustream. Y no sólo eso. Ahora, aparte de capturas de pantalla, podremos compartir videoclips de hasta 10 segundos de duración en twitter directamente usando el botón Share. Esta limitación de tiempo lo hace un poco incómodo, aunque la herramienta de cortar vídeos es muy fácil de utilizar y podremos cortarlo rápidamente antes de compartirlo. Además, todos los que tengan PS Plus verán aumentada su capacidad de almacenamiento Online de 1 GB a 10 GB. En fin, que PS4 no deja de crecer y de ofrecernos nuevas posibilidades.



COMPARTIR VIDEOCLIPS

Compartir vídeos de hasta 10 segundos en Twitter o retransmitir directamente desde nuestro canal de YouTube son otras dos jugosas novedades que nos trae Kenshin.



Tan sencillo como compartir capturas de pantalla es compartir vídeos en Twitter. Eso sí, deben estar limitados a 10 segundos (o mejor, a nueve porque así te los cogerá seguro).



La limitación de los 10 segundos en Twitter nos obligará casi siempre a recortar los vídeos antes de compartirlos. La herramienta para cortarlos es muy sencilla de utilizar.



Gracias a esta actualización 3.00 podremos retransmitir nuestras partidas desde YouTube (de la misma manera que en Twitch y Ustream) o subir los vídeos al canal directamente.

COMUNIDADES EN PS4

Gracias a Kenshin podemos crear o unirnos a comunidades de usuarios centrados en determinado juego o temática. En su Muro podremos comentar lo que queramos con los miembros de la comunidad, compartir capturas de pantalla con ellos, saber a lo que están jugando en todo momento cada uno de sus miembros, etc. Las Comunidades están integradas dentro de la pestaña Amigos (no está muy a la vista).



■ El sistema te recomendará las comunidades más populares y también a las que pertenecen tus amigos. Tus amigos pueden enviarte invitaciones a sus comunidades para que te unas.



■ Para crear una Comunidad hay que elegir un nombre, un juego "temático" (importante para que otros jugadores encuentren tu comunidad), un idioma principal...



■ También tenemos que hacernos un icono, un fondo y decidir si cualquier persona puede entrar en nuestra comunidad libremente o sólo pueden entrar mediante solicitud previa.

■ La nueva actualización 3.00 nombre en clave Kenshin añade nuevas pestañas al "dashboard" de PS4, como por ejemplo En vivo desde PlayStation.

EN VIVO DESDE PLAYSTATION

Esta pestaña del menú recopila los contenidos más populares para que todos los podamos ver: retransmisiones (en directo o ya concluidas), videoclips y capturas. La popularidad se medirá en la cantidad de visitas de otros jugadores.



■ Desde aquí podemos acceder a los contenidos más populares de la comunidad. Pero también podremos hacer búsquedas por juego, ver sólo lo de los amigos, etc.

EVENTOS EN PS4

Gracias a Kenshin no te perderás ningún evento de tu interés. Puedes buscar por juego o fiarte de los que te recomiende el sistema. Y puedes avisar a tus contactos en Facebook o Twitter de los eventos a los que te suscribas con el botón Share.



■ Una vez que te suscribas al evento en cuestión, cuando tenga lugar recibirás una notificación recordándotelo tanto en tu PS4 como en tu móvil si tienes PlayStation App.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



FIFA 16 ya es el líder de primera división.

1. FIFA 16 (N)

2. MGSV: The Phantom Pain (N)
3. PES 2016 (N)
4. NBA 2K16 (N)
5. Mad Max (N)
6. Until Dawn (↓)
7. Destiny: El Rey de los Poseídos (N)
8. GTA V (↓)
9. COD: Advanced Warfare (↓)
10. Batman Arkham Knight (↑)



MGSV: The Phantom Pain amenaza con sigilo a *FIFA 16*.

PS4

ACCIÓN

APOTHEON

» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 2.0 — DISCO
» DISNEY » 74,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO ¡Nuevo!
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA **88**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

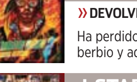
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA **89**

HOTLINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

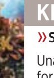
J-STARS VICTORY VS+ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA **75**

KNACK — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA **78**

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

» SONY » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros Megaman. Para fans del píxel y los retos difíciles. NOTA **70**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO

» NAMCO BANDAI » 69,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK — DISCO

» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

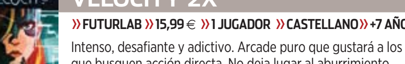
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

VELOCITY 2X

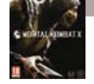
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA **84**

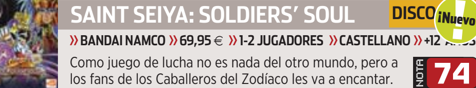
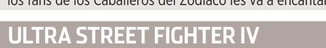
LUCHA

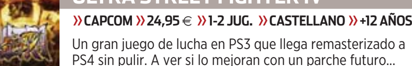
MORTAL KOMBAT X — DISCO

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL — DISCO ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA **74**

ULTRA STREET FIGHTER IV — DISCO


» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA **70**




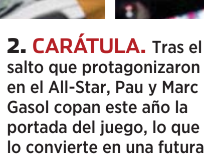
Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener...

NBA 2K16







1. RENOVACIÓN. La saga de 2K lleva años siendo el referente del género deportivo. Las novedades que hay cada temporada denotan el mimo que hay detrás.

2. CARÁTULA. Tras el salto que protagonizaron en el All-Star, Pau y Marc Gasol copan este año la portada del juego, lo que lo convierte en una futura pieza de coleccionista.

3. REALISMO. Tanto el control como el apartado técnico brillan con luz propia. Es uno de los títulos que más jugo han sacado a PS4 en los ya casi dos años de vida de la consola.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.

NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED UNITY — DISCO
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs.

NOTA **88**



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...

NOTA **95**

DISHONORED DEF. EDITION — DISCO
» BETHESDA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona interesante y con personalidad, pero sin novedades respecto a PS3.

NOTA **73**



DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...

NOTA **88**



GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.

NOTA **94**



GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él.

NOTA **85**



INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.

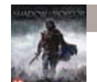
NOTA **87**



JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy

NOTA **89**



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.

NOTA **92**



LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse.

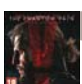
NOTA **82**



MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.

NOTA **90**



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 64,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.

NOTA **97**

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...

NOTA **86**

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.

NOTA **82**



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión.

NOTA **86**



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.

NOTA **85**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.

NOTA **88**



SOMA — ¡Nuevo!
» FRICTIONAL GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16

Tensión, puzzles e intriga se dan la mano en este notable "survival horror" de corte futurista. Es bastante original.

NOTA **77**



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.

NOTA **85**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

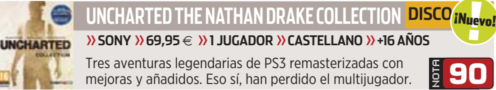
NOTA **95**



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.

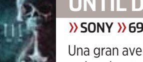
NOTA **88**



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador.

NOTA **90**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA **87**



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.

NOTA **85**



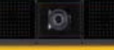
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4 20 Aniversario (N)
SONY | 69,95 €



El Dual Shock 4 es el mejor mando. Y entre todos los DS4 nos quedamos con esta edición.

2 PlayStation Camera (=)
SONY | 59,95 €



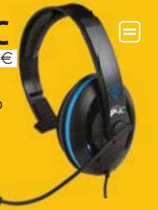
Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C (=)
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800 (=)
TURTLE BEACH | 299,90 €



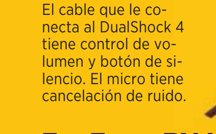
Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Hori Stereo Headset 4 HG Ed. Especial MGS V (N)
HORI | 59,95 €



Los 4 HG Hori se relanzan con un diseño inspirando en *MGSV: The Phantom Pain*. El cable que le conecta al DualShock 4 tiene control de volumen y botón de silencio. El micro tiene cancelación de ruido.

6 Ear Force PX4 (=)
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS (=)
THRUSTMASTER | 369,99 €





Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.



Los 4 mejores "Musou"...



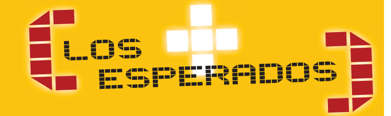
1 Dragon Quest Heroes

Yuri Horii, creador de *Dragon Quest*, quería un juego de acción centrado en los "héroes" de su franquicia. Y recurrió a Omega Force, que han fusionado sus multitudinarias batallas con toques roleros y toda la magia de la serie en un juego colosal.

2 One Piece Pirate Warriors 3

Omega Force ha exportado su fórmula *Dynasty Warriors* a un buen número de universos, muchos de ellos pertenecientes a manganimes de gran éxito. El último ejemplo de ello es *One Piece Pirate Warriors 3*, en el que nos cuenta la obra de Keiichiro Oda pero en clave de "Musou".

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los esperados

1 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 18 DE MARZO

No hagáis planes para el 18 de marzo porque ese día sale *Uncharted 4*, uno de los juegos más impresionante que veremos en PS4. ¡Qué ganas tenemos!



2 Dark Souls III

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » ABRIL

Después de *Bloodborne* aún nos quedan ganas de lidiar contra los enemigos más difíciles en otra oscura fantasía medieval de los japoneses de From Software.



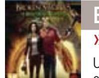
3 Street Fighter V

» PS4 » CAPCOM » LUCHA » 2016

Tras probarlo en la Madrid Games Week con sus viejos y nuevos personajes, no nos queda ninguna duda de que *Street Fighter V* lo va a petar muy fuerte.



AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO

» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Si buscas algo diferente... NOTA **85**

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA **82**

VALIANT HEARTS

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA **85**

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO

» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

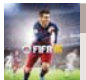


WHITE NIGHT

» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA **80**

DEPORTIVOS



FIFA 16 — DISCO — ¡Nuevo!

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**



NBA 2K16 — DISCO — ¡Nuevo!

» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2016

» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**

ROCKET LEAGUE — DISCO

» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**





TONY HAWK´S PRO SKATER 5 — DISCO — ¡Nuevo!

» ACTIVISION » 59,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**

ROL

BLOODBORNE — DISCO

» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD — DISCO

» SQUARE ENIX » 54,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

TALES OF ZESTIRIA — ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ningún seguidor de la serie *Tales of* debería perderse esta entrega. Un juego de rol grandioso y trepidante. NOTA **88**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

PLATAFORMAS



FEZ

» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA **92**

GROW HOME — ¡Nuevo!

» UBISOFT » 7,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este original, entretenido y agradable plataformas te espera en el Store. Eso sí, es algo corto y sencillote. NOTA **72**



LITTLEBIGPLANET 3 — DISCO

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**

que no son Dynasty Warriors



3

Fist of the North Star: Ken´s Rage 2

Y otros grandes exponentes de lo que venimos señalando son los dos *Fist of the North Star: Ken's Rage* que disfrutamos en PS3 en 2010 y 2013, inspirados en el manga "Hokuto no Ken" creado por Buronson y Tetsuo Hara más conocido en España como "El Puño de la Estrella del Norte".



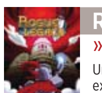
4

Bladestorm: Nightmare

Y terminamos con *Bladestorm: Nightmare,* una remasterización para PS4 de *Bladestorm* (un beat'em up con toques tácticos ambientado en la guerra de los Cien Años que salió para PS3 en 2007) que además incluía una "expansión" en la que dragones y otras criaturas animaban el "cotarro".

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

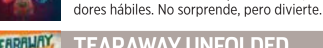


ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

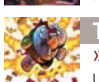
RED GODDESS: INNER WORLD
» YANIM » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una entretenida aventura plataformera, ideal para jugadores hábiles. No sorprende, pero divierte. NOTA **80**



TEARAWAY UNFOLDED — DISCO
» SONY » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido de plataformas que ha adaptado muy bien al mando de PS4 las peculiaridades del juego de Vita. NOTA **82**



TEMBO: THE BADASS ELEPHANT
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión. NOTA **81**

TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA **90**

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD HARDLINE — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien. NOTA **85**



BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA **91**

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA **88**

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 A...

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA **92**

FAR CRY 4 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA **92**



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**





VELOCIDAD

DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

F-1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA **78**

MOTOGP 15 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA **78**

NEED FOR SPEED RIVALS — DISCO
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**

PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA **93**

TRIALS FUSION: AWESOMELEVEL MAX EDITION — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un peculiar arcade de trial que ya era un vicio, ahora mola todavía más, ya que incluye todo el DLC. NOTA **85**

VARIOS

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**

ROCK BAND 4 — DISCO ¡Nuevo!
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 A...

Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA **83**

SKULLS OF THE SHOGUN
» 17-BITP » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertido y profundo juego de estrategia por tunos, que resulta agradable de jugar, duradero y con online. NOTA **78**

STEALTH INC. 2: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA **79**

TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** (N) — PS4/PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

MGS V manda con energía en las listas de ventas japonesas. Y el que rechiste, sentirá el puntero del rifle de Quiet.

2. **Minecraft: PlayStation Vita Edition** (↑) — PS VITA | MOJANG | AVENTURA/SANDBOX
3. **Utawarerumono: False Mask** (N) — PS4/PS3 | AQUAPLUS | ROL/VISUAL NOVEL
4. **TV Anime The Idolmaster: Cinderella Girls G4U!** (N) — PS VITA | BANDAI NAMCO | AVENTURA
5. **Hakuouki: Shinkai Kaze no Shou** (N) — PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA

EE.UU.

1. **Uncharted The Nathan Drake Collection** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Los americanos tienen tantas ganas de Drake que este remaster ha vendido más que otros juegos de estreno.

2. **Rock Band 4** (N) — PS4 | MAD CATZ | MUSICAL
3. **Destiny: El Rey de los Poseídos** (N) — PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOT´EM UP
4. **Mad Max** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **FIFA 16** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **FIFA 16** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Estaba claro que *FIFA 16* iba a imponerse este mes sobre el resto, aunque esta vez no ha sido por goleada.

2. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** (N) — PS4/PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Destiny: El Rey de los Poseídos** (N) — PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOT´EM UP
4. **Pro Evolution Soccer 2016** (N) — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO
5. **Mad Max** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Sudaderas de *Destiny*

www.emp-online.es 39,99 €

Ahora que ya ha comenzado el otoño y va haciendo frío, nada como una buena sudadera con capucha por si llueve. ¡Y las que tienen motivos de *Destiny* molan un montón! Luce la ropa de los Guardianes que además ahora está otra vez de actualidad gracias al reciente estreno de la expansión *El Rey de los Poseídos*. Hay muchos modelos para elegir.



Artbook *Tales of* 15th Anniversary

www.amazon.com Varios precios

La serie *Tales of* cumple su veinte aniversario y en Bandai Namco están llevando a cabo multitud de sorpresas para celebrarlo como un TV-anime para 2016 que lo conmemorará (nosotros repasamos la historia de la saga en nuestra sección RetroPlay hace un par de meses). Pero si preferís algo "físico" y retro, aún podéis encontrar el artbook del 15º aniversario en tiendas online.



DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA


Minecraft es inamovible.

1. Minecraft
2. NFS Most Wanted
3. CoD: Black Ops Declassified
4. LEGO Jurassic World
5. One Piece Pirate Warriors 3
6. FIFA 15
7. LEGO Marvel Superheroes
8. Dragon Ball Z: Battle Of Z
9. Dragon's Crown
10. LEGO La Película


FIFA 15 se vuelve a poner de moda.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGANRONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HATOFUL BOYFRIEND
» DEVOLVER » 9,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran "ida de pinza" en forma de "visual novel" que por suerte llega en castellano y es cross buy con PS4. NOTA 64

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

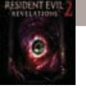
Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79



TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

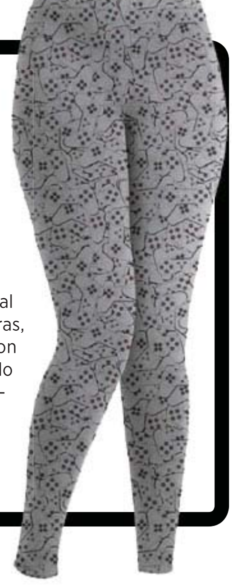


» Figuras de Saint Seiya Soul of Gold

www.todosaintseiya.com | 73 €

Este año ha visto la luz *Saint Seiya: Soul of Gold*, una nueva serie en la que los doce caballeros de oro clásicos visten las legendarias Armaduras Divinas. Por supuesto, dicha serie ha dado pie a nuevas figuras, irresistibles objetos de coleccionista para los fanáticos de Los Caballeros del Zodiaco. Aquí te mostramos la de Aioria de Leo pero hay unas cuantas más.

» Leggings PlayStation



gear.playstation.com | 24,95 €

En el pasado, siempre hemos pensado que Sony desaprovechaba el tema del merchandising original licenciado... hasta ahora con gear.playstation. En esta web oficial encontrarás camisetas, carteras, chaquetas o estos leggigns con estampado de nuestro querido Dual Shock, ideales para lucirlos en esta época del año (o para un regalo). Ahora con el 20º aniversario hay cosas muy, muy chulas.

ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

HYPERDIMENSION NEPTUNIA RE; — DISCO
» BADLAND » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un buen juego de rol que salta de PS3 a PS Vita muy bien adaptado y con añadidos. Pero sigue en inglés. NOTA 76

FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

ACCIÓN

DISNEY INFINITY 2.0 — DISCO
» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA 78

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

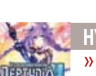
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €

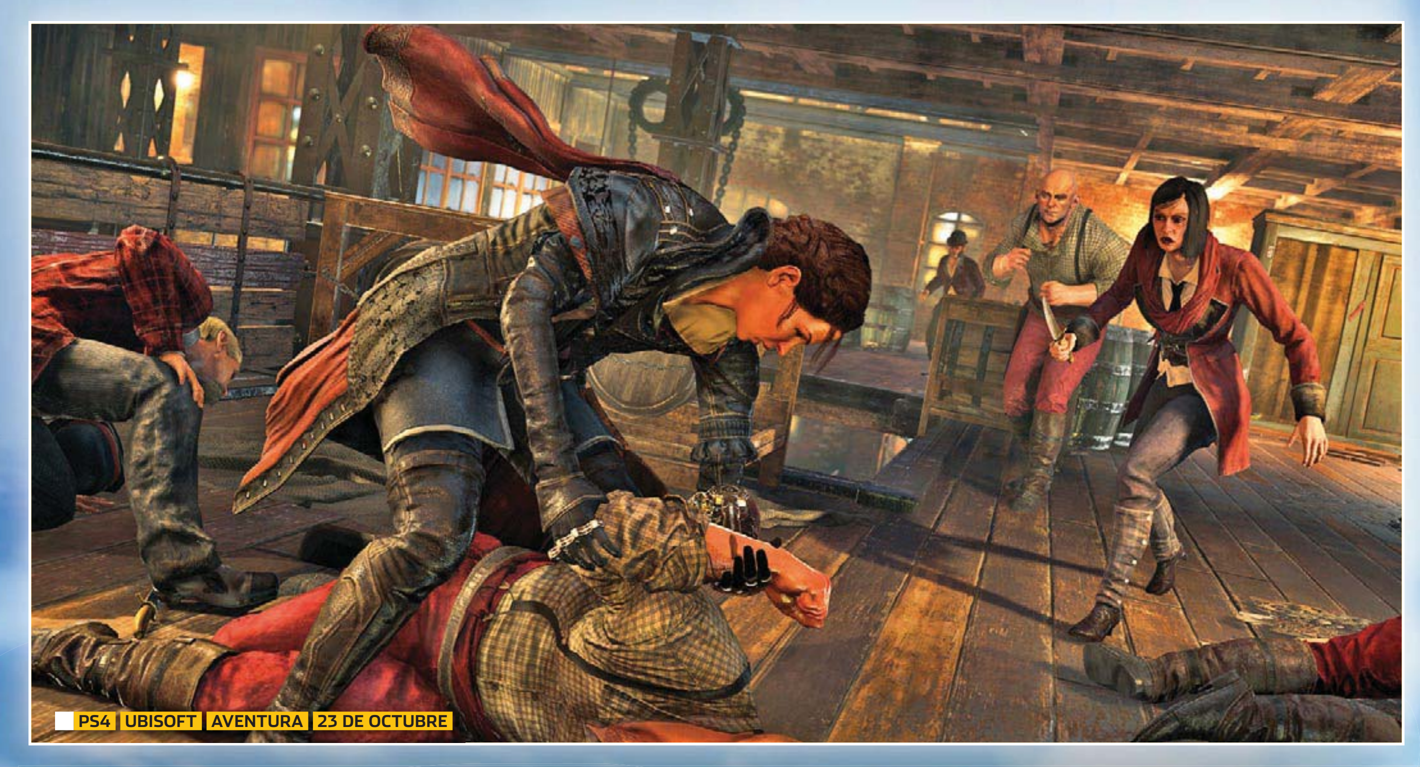


Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2 (N)
INDECA | 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.


PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 23 DE OCTUBRE

Assassin's Creed Syndicate

UNA CIUDAD QUE VIVIÓ DE LAS **REVOLUCIONES** PARA LA **EVOLUCIÓN** DE LA SAGA

Sólo restan algunos días para que la nueva epopeya de los Asesinos visite PS4. ¿Qué ha cambiado respecto al irregular *Assassin's Creed Unity*? Para empezar, viajaremos al Londres del siglo XIX, una ciudad plagada de inventos, industria y metal. Visitaremos el Big Ben y nos codearemos con Darwin o Graham Bell. ¡Un buen comienzo, desde luego! Pero lo más relevante a nivel jugable será que, por primera vez, tendremos dos protagonistas, entre los que podremos alternar siempre que queramos (si estamos fuera de una misión, claro): los hermanos Evie y Jacob Frye.

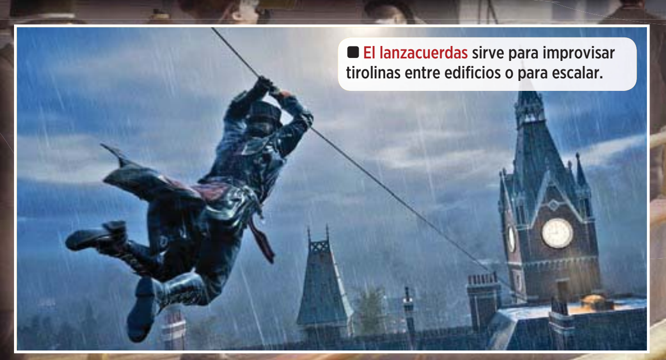
Evie se especializará en la infiltración y Jacob en la fuerza bruta, pero ambos estarán preparados para los retos propios de la saga: espionaje, eliminación de templarios, búsqueda de tesoros... También habrá algunas rutinas nuevas, como el uso de un lanzacuerdas que nos permitirá trepar a cualquier saliente de un plumazo, el secuestro de personajes (podremos caminar disimuladamente con ellos mientras los sujetamos del brazo) o los carros de caballos, que podremos coger en todo momento al más puro estilo *GTA*.

A medida que superamos misiones conquistamos áreas de Londres, hasta el momento en que no nos queda otra que afrontar una guerra de bandas entre nuestro "ejército", los Rooks, y el bando rival, los Blighters. Varios personajes de cada bando lucharán entre sí hasta que podamos encararnos con el jefe del área. De hecho, reclutar más y mejores miembros de los Rooks será muy útil para que nos ayuden en las misiones y aumenten nuestras posibilidades de éxito. El motor gráfico es casi calcado al visto en *AC Unity*, lo que nos garantiza estupendos efectos de iluminación y una ciudad plagada de detalles y personajes variados. Sí, también hemos visto algún bug (personajes que desaparecen) y ralentizaciones, aunque por ahora sólo hemos podido probar una beta.

Tanto por el estilo de la misiones como por el rendimiento técnico, no parece que estemos ante ningún salto de gigante, pero sí nos está gustando el carisma de los personajes (mola más Evie que Jacob) y el tono de la historia. ¿Alcanzarán los asesinos la redención?

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Es verdad que no nos entusiasma tanto como otros juegos del pasado, pero sí nos parece más sólido que *Unity*. En especial, los personajes tienen más encanto y la ciudad invita mucho a la exploración.


El lanzacuerdas sirve para improvisar tirolinas entre edificios o para escalar.


La estética industrial y "férrica" contagia todo el juego. Los trenes se pueden aprovechar en el juego.

» SE PARECE A...


ASSASSIN'S CREED UNITY
El motor gráfico es idéntico y se ambienta en otra gran ciudad: París. Incita al uso del multijugador, pero con un héroe principal.


THE ORDER 1886
La ambientación y el uso de inventos son puntos comunes, si bien el desarrollo de *The Order* es mucho más lineal.

■ Habrá personajes tan famosos como carismáticos. Aquí, Graham Bell.

■ Los carros de caballos se usan en muchas misiones. Hay de muchos tipos. ¡Hasta verás carros de bomberos!

Dos hermanos, dos formas de superar el nuevo gran reto para los asesinos. Londres ofrece mucha vida... Pero también muerte.

PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | 30 DE OCTUBRE

Minecraft Story Mode

UNA AVENTURA AL **CUADRADO**

Después de indiscutibles aciertos como *The Walking Dead* o *Juego de Tronos*, la siguiente franquicia de éxito en la que están trabajando los chicos de Telltale Games es una de las más populares del último lustro: *Minecraft*. Desarrollado en colaboración con Mojang, *Minecraft: Story Mode* volverá a abrazar el formato episódico (esta vez serán cinco capítulos) en otra aventura cuyo devenir vendrá marcado por las decisiones que tomemos y en la que las escenas de "acción" prometen ser algo más fluidas que en los juegos previos. El protagonista de *Minecraft: Story Mode* será Jesse (que tendrá versión masculina y femenina), que empezará en la típica convención "friki" y terminará visitando los distintos mundos de *Minecraft*. El 30 de octubre tendremos para descargar el primer episodio o, si lo preferimos, podremos comprarlo en edición física (distribuido por Bad-Land Games) en una edición que incluirá el pase de temporada (o sea, los 4 siguientes en formato descargable). Y además llegará con textos en castellano.

» SE PARECE A... **TALES FROM THE BORDERLANDS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**


■ *Minecraft: Store Mode* será una aventura en formato episódico que nos sumergirá en uno de los universos más populares del último lustro.


■ Gráficamente, respetará la estética "cuadriculada" de *Minecraft*. Y como novedad, llegará con textos en castellano ya desde el primer episodio.



Need for Speed ofrecerá variados desafíos al volante de cochazos reales que podrán ser tuneados con un abanico de opciones de personalización realmente abrumador.

PS4 | EA GAMES | VELOCIDAD | 5 DE NOVIEMBRE

Need for Speed

EN BUSCA DE LA EXPERIENCIA DE **CONDUCCIÓN** DEFINITIVA

Después de un año en "barbecho", la famosa y longeva serie de juegos de velocidad de EA Games volverá pisando a tope el acelerador con el enésimo "giro" de la franquicia. Un volantazo orientado a acercarse al "tuning" de los *Underground* (la rama de la serie que mejor resultado les dio en los tiempos de PS2) , pero sin renunciar a lo bueno de las últimas entregas (una ciudad abierta para recorrerla libremente buscando variados desafíos, persecuciones con la policía...). Las carreras ilegales se desarrollarán en Ventura Bay, un escenario abierto el doble de grande que el mostrado en *NFS: Rivals* y que sólo veremos entre el atardecer y el amanecer, la franja horaria en la que, según sus creadores, "es cuando la cultura automovilística urbana vive y respira". Ofrecerá cinco líneas "argumentales", que son en realidad cinco estilos de juego cada uno centrado en un aspecto de lo que han bautizado como "experiencia *Need for Speed*". En Velocidad, el reto será manejar superdeportivos a toda pastilla por las calles de Ventura Bay. En Estilo, deberemos cumplir desafíos cuidando nuestra forma de conducir y ciñéndonos a las condiciones que nos marquen. En Tuneado lo importante será la personalización de nuestro coche, con un abanico de opciones de "tuning" (tanto decorativas como de rendimiento) realmente abrumador. Forajido recuperará las persecuciones de los *Hot Pursuit* (sólo en el bando "tunero", no podremos controlar a la policía) y Equipo explorará el componente social con carreras entre "bandas". Por supuesto, para disfrutar de esta gran variedad de retos contaremos con cochazos reales de marcas tan prestigiosas como Porsche, Lotus o Nissan. Eso sí, sólo podremos tener 5 coches a la vez en nuestro garaje. Y todo bajo un apartado técnico espectacular, con unos efectos de iluminación impresionantes.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Need for Speed **promete aglutinar todos los estilos que hemos visto en la serie en su 20 años de historia: estilosos cochazos reales, tuning, persecuciones, componente social... Y todo bajo un apartado técnico sobresaliente.**





NFS en PS4 se moverá a 30 fps constantes y a 1080 p. Esta entrega ya no saldrá para PS3.





Las carreras se desarrollarán en Ventura Bay, un enorme escenario abierto con distintos "ambientes". Correremos siempre de noche.

El nuevo *Need for Speed* aunará todo lo bueno de las últimas entregas con lo mejor de los *Underground*, que tan buenos resultados les dio en la época de PS2.



» SE PARECE A...



NEED FOR SPEED: RIVALS

El anterior *Need for Speed* ya presentaba un escenario abierto repleto de retos, pero centrado en persecuciones con la policía.



MIDNIGHT CLUB: LA

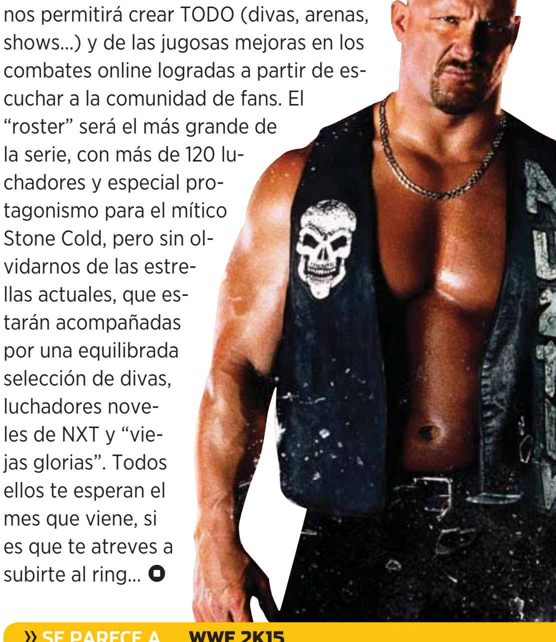
En los *Midnight Club* ya disfrutamos de carreras entre coches "tuneados" en una ciudad abierta. Ojalá viéramos uno en PS4.

PS4/PS3 | 2K SPORTS | LUCHA | 27 DE OCTUBRE

WWE 2K16

VUELVEN LAS **BESTIAS** DEL RING

Un año más, el estudio japonés afincado en Yokohama Yuke's seguirá deleitando a los fans de este grandioso espectáculo con otro demoledor juego de lucha que promete superar todo lo visto en ediciones anteriores. En cuanto a modos de juego, sabemos que volverá el modo Carrera (que nos permitirá crearnos a un luchador y llevarle a lo más alto desde sus inicios) y el famoso Showcase, en el que repasaremos algunos de los momentos más impactantes de la historia de la WWE. Sin olvidarnos del enorme editor que ha sido optimizado y nos permitirá crear TODO (divas, arenas, shows...) y de las jugosas mejoras en los combates online logradas a partir de escuchar a la comunidad de fans. El "roster" será el más grande de la serie, con más de 120 luchadores y especial protagonismo para el mítico Stone Cold, pero sin olvidarnos de las estrellas actuales, que estarán acompañadas por una equilibrada selección de divas, luchadores noveles de NXT y "viejas glorias". Todos ellos te esperan el mes que viene, si es que te atreves a subirte al ring...



» SE PARECE A... **WWE 2K15**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Stone Cold y Jake "The Snake" Roberts son dos de las "viejas glorias". Pero WWE ofrecerá un variado plantel con más de 120 luchadores.



Sus creadores han escuchado a la comunidad de fans y han incluido mejoras en los combates online, nuevas opciones en el modo Carrera...

PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | 20 DE NOVIEMBRE

Game of Thrones: A Telltale Game Series es una aventura que avanza y va modelándose según las decisiones que tomemos. Esta edición en formato físico recopila los seis episodios que previamente pudimos descargarnos del Store.

Juego de Tronos Temporada 1

SI JUEGAS A ESTE JUEGO YA SABES LO QUE PASA: O **GANAS,** O MUERES...

Como era de esperar viendo precedentes como las dos temporadas de *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us*, finalmente *Game of Thrones* también contará con una edición en formato físico que aglutinará los seis episodios que forman esta primera temporada. De nuevo será BadLand Games la compañía encargada de distribuirlo en nuestro país. Y lo bueno es que, al igual que en los títulos citados anteriormente, este recopilatorio también llegará con textos en castellano.
Los sucesos narrados en *Game of Thrones: A Telltale Games Series* comienzan hacia el final de la tercera temporada de la serie de la HBO, y termina justo antes de la quinta. Durante la aventura visitaremos localizaciones familiares como Desembarco del Rey o El Muro, además de escenarios desconocidos como Ironrath, el hogar de la Casa Forrester. Banderizos de la Casa Glover (y por ende, de los Stark), esta familia no sale en la serie de TV pero sí en el libro "Danza de Dragones". Pues cinco miembros de los Forrester (o personajes a su servicio) serán los protagonistas de esta Temporada 1. Es la primera vez que una aventura de Telltale tiene un enfoque tan "coral", lo que también tiene sus consecuencias a la hora de jugar, ya que en esta aventura las acciones y decisiones que tomemos con un personaje pueden tener consecuencias para el resto. Y es que, como es habitual en los juegos de Telltale, la toma de decisiones afectarán de forma decisiva al devenir de la trama. Y ya sabéis lo que pasa cuando si jugamos a este juego de tronos: o ganas, o mueres. No podremos controlarlos, pero sí nos toparemos con algunos de los personajes más conocidos, como Tyrion y Cersei Lannister o Margaery Tyrell, que conservarán el aspecto de la serie de TV. Y es que la HBO ha proporcionado apoyo y orientación mientras que Ty Franck, estrecho colaborador de George R. R. Martin, ha supervisado la historia. Los fans quedarán encantados.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Si te gusta "Juego de Tronos" nos podrás resistirte a descubrir esta nueva historia que, mediante nuestras decisiones, se integra en el universo creado por George R. R. Martin y HBO.



Cada episodio ofrece unas dos horas de juego (son seis en total). Aunque es muy rejugable.



Sus creadores han optado por un estilo "pictórico" en los gráficos. Como lienzos en movimiento.



Aunque nos topemos con personajes conocidos, los protagonistas son cinco integrantes de la casa Forrester.

» SE PARECE A...



THE WALKING DEAD

Otro juego de Telltale en formato episódico que tuvo después edición en disco (aunque ésta última sí nos llego en castellano).



JUEGO DE TRONOS

El RPG de Cyanide también planteó una historia nueva en este universo. Y salían personajes como Cersei o Jeor Mormont.



BadLand Games va a distribuir en España esta edición en formato físico que recopila los seis episodios. Y llega con textos en castellano.

PS4/PS3/PS VITA | BADLAND | VELOCIDAD | 31 DE OCTUBRE

WRC 5

¡TRATA DE **ARRANCARLO,** KYLOTONN!

Editado por BigBen (aunque BadLand Games distribuirá en nuestro país la edición física) *WRC5* calienta motores de cara a su re-estreno este otoño. Y aunque lleve un "5" en su título, el nuevo simulador de Rally con licencia oficial del Campeonato del Mundo no tendrá nada que ver con los anteriores. Los italianos de Milestone (responsables también de los *MotoGP*) ceden el testigo al estudio francés Kylotonn (*Motorcycle Club, The Cursed Crusade...*). Así pues, olvidaos de las entregas previas porque sus nuevos responsables aseguran que han partido de cero y, tras un desarrollo que ha durado un año y medio, ya tienen casi listo un simulador que promete devolvernos las sensaciones al volante de los mejores juegos de antaño, en una apasionante lucha contra el crono a lo largo de 14 países, con 13 rallies tanto en pistas forestales nevadas como en tramos rocosos de montaña. Y lo mejor es que sale para las tres consolas de Sony.



» SE PARECE A... **WRC 4**

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



WRC 5 tendrá licencia de la FIA, lo que nos garantizará la inclusión de todos los rallies y pilotos. En total nos ofrecerá 13 rallies.

Polvorientos desiertos, pistas forestales nevadas, rocosos tramos de montaña... El coche responde según el terreno.



■ *Fallout 4* será un RPG ambientado en un Boston post-apocalíptico. Llegará con voces en castellano.



■ Podremos alternar vista subjetiva en plan shooter o cámara en tercera persona simplemente pulsando un botón.



■ Podremos diseñar emplazamientos y si lo deseamos un PNJ podrá acompañarnos en las misiones (podremos enamorarnos).





PS4 | BETHESDA | ROL | 10 DE NOVIEMBRE

Fallout 4

EL **YERMO** AÚN ESCONDE MUCHOS DESAFÍOS

Tras dirigir *Fallout 3, Oblivion* y *Skyrim,* Todd Howard tiene ante sí el titánico reto de superarse a sí mismo en *Fallout 4*, el nuevo RPG de Bethesda que se desarrollará en una desolada versión post-apocalítica de Boston. Pero antes de empezar a explorar el Yermo habrá que dar forma a nuestro protagonista. El sistema de atributos S.P.E.C.I.A.L. de *Fallout 4* (fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte) es el que define a nuestro personaje. Inicialmente, podremos repartir 28 puntos entre las siete características. Una vez creado, nos sumergiremos en un enorme escenario que presentará la típica mezcla de rol y shooter que caracteriza a la serie. Podremos empuñar cerca de 50 armas, que podremos afinar con más de 700 modificaciones. Volverá el sistema VATS, que ralentiza la acción para permitirnos apuntar a distintas partes del cuerpo del enemigo. Y cómo no, podremos alternar entre vista subjetiva o en tercera persona con sólo pulsar un botón. Tendremos libertad "casi ilimitada" para resolver las misione a tiros o bien usando el sigilo o la diplomacia. Y no sólo dispondremos de una casa, sino que podremos diseñar a nuestro antojo un emplazamiento completo. Jeff Gardiner, productor de *Fallout 4*, afirma que lleva jugadas 400 horas y aún está descubriendo cosas nuevas...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Puede que a estas alturas no sea muy original, pero nosotros estamos deseando sumergirnos de nuevo en este enorme escenario post-apocalíptico y descubrir qué aventuras y sorpresas nos esperan en él. ¡Y llegará doblado al castellano!



Jeff Gardiner, productor de *Fallout 4*, afirma que lleva 400 horas jugadas y aún está descubriendo cosas nuevas.



Black Ops III será un shooter subjetivo ambientado en 2065 en el que contaremos con armamento de lo más futurista.

PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT´EM UP | 6 DE NOVIEMBRE

CoD Black Ops III

EL **FUTURO,** EN EL PUNTO DE MIRA

El nuevo *Call of Duty* nos sumergirá en un nuevo conflicto moderno que en esta ocasión va a prescindir de los exoesqueletos que vimos el año pasado en *Advanced Warfare* para abrazar ideas todavía más futuristas, como usar androides como "carne de cañón" en el frente de batalla o soldados mejorados con implantes cibernéticos, al más puro estilo *Deus Ex*, que lucharán junto a drones y tanques (con un diseño que recuerda a los Metal Gear) en una campaña que arrancará en el año 2065 y que nos llevará por escenarios tan dispares como el desierto del Sáhara, Suiza o Etiopía. No será la única novedad, ya que sus niveles prometen ser más abiertos y menos "pasilleros", aunque sin renunciar al componente cinematográfico y espectacular que ha reinado en las últimas entregas. Podremos personalizar al nuestro soldado y sus armas con un cantidad de opciones inéditas en la serie. Y por supuesto, no nos olvidamos del multijugador, con un prometedor cooperativo para hasta cuatro jugadores, nueve tipos de soldado (cada uno con sus características) para el PvP, dos modalidades dentro del modo zombi... Un festival para los fans de la saga que lo será menos para los que se vayan a comprar *Call of Duty: Black Ops III* en PS3, ya que por desgracia esta versión no incluirá la campaña.

Además de drones, en la guerra del futuro se usarán androides como "carne de cañón" y soldados mejorados con implantes cibernéticos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Una prometedora campaña, cooperativo para 4 jugadores, un PvP sin rival, modo zombi... Lejos de perder fuelle, la serie *CoD* sigue ganando adeptos y este año promete estar a la altura con un shooter aún más completo y espectacular.

Los escenarios serán más abiertos y podremos compartirlos con otros tres amigos, trazando distintas estrategias.

La historia de Mega Man

Creado en 1987, el mítico héroe azul de Capcom nunca pasa de moda. Buena prueba de ello es el reciente *Mega Man Legacy Collection*, que nos da pie para recordar su andadura en PlayStation.

El mes pasado analizamos *Mega Man Legacy Collection*, un recopilatorio para PS4 que nos espera en PS Store que incluye las seis primeras entregas "canónicas" en toda su gloria pixelada y, por supuesto, conservando su proverbial dificultad. Todo un caramelo para los buenos fans del retro y una oportunidad de oro para que los que no lo vivieron en su día descubran cómo fueron los orígenes de uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos.

Y esos orígenes hay que buscarlos mediada la década de los ochenta. En aquellos años, Capcom ya lo petaba en los salones recreativos como títulos míticos como *1942*, *Commando* o *Ghosts'n Goblins*. Pero la compañía de Osaka buscaba aprovechar el éxito de la primera consola de sobremesa de Nintendo con un desarrollo de calidad hecho "ex profeso" para este sistema. Y para esa tarea contaron con un joven Keiji Inafune, que años más tarde se perfilaría como uno de los creativos más importantes de Capcom (suyos son los *Onimusha, Dead Rising*...), pero que en aquel momento su única experiencia era haber participado en el diseño de algunos personajes del primer *Street Fighter*. Akira Kitamura fue el director del juego y, a partir de su "pixel art" e inspirándose en clásicos del manga y del anime como "Astroboy" o "Casshern", Inafune diseñó al héroe azul que todos conocemos.



Los padres de Mega Man

Mucha gente piensa que el creador de Mega Man es Keiji Inafune. Pero como él mismo ha reconocido más de una vez, ese honor le corresponde a Akira Kitamura, su mentor en Capcom. Él lo diseñó a partir de las ideas de Kitamura, aunque siguió ligado al personaje durante mucho tiempo.

Mighty Kid, Knuckes Kid o Rainbow Battle Kid fueron los primeros nombres que se barajaron para el personaje, aunque al final optaron por Rockman. El motivo de esta elección es doble. Por un lado, este nombre alude al género musical Rock'n Roll, porque la idea inicial es que su robótica hermana, Roll, tuviese más peso. Y por otro, Rockman hace referencia al juego "Rock, Paper, Scissors" (Piedra, Papel o Tijera), que en cierto modo rige la forma en la que debemos enfrentarnos a los Robot Masters, los jefes finales. Y es que en este difícil juego de acción en 2D podíamos elegir la fase y, por ende, a qué enemigo final nos íbamos a enfrentar (cada uno con un poder). Una vez derrotados, podemos hacer uso de ese poder, que será especialmente dañino para según qué otro jefe (de ahí lo de Piedra, Papel o Tijera). Sobra decir que la fórmula fue todo un éxito.

Además de un icono de los videojuegos, *Mega Man* es una de las series más prolíficas de la historia si sumamos entregas canónicas, "remakes" "spin-offs" y recopilatorios (reconocido por el Libro Guinness de los Récords).

Master Robots

Casi tan importantes como Mega Man son los Master Robots, jefes finales cada uno con un poder o arma. Tras derrotarlos, podíamos utilizar su poder contra otros jefes con un planteamiento similar al del juego "Piedra, Papel, Tijera". Aquí van unos pocos ejemplos:



Cut Man
Este Robot Master del primer *Mega Man* te lanzará sus "tijeras" buscando hacerte un nuevo "corte de pelo"...

Bomb Man
Como si fuese Chimo Bayo, Bomb Man te obsequiará con sus "bombas, bombas". Estallarás... y no de júbilo.

Metal Man
Esta versión mejorada de Cut Man nos las va a hacer pasar aún más canutas con sus cuchillas.

Heat Man
Cuando luches contra Heat Man en *Mega Man 2*, el calor de este verano pasado te parecerá una broma.



Los *Mega Man* clásicos son juegos de acción con desarrollo 2D que permiten elegir el nivel al empezar. Pero hay varias ramas que se alejan de esto. Por ejemplo, los *Legends* son aventuras 3D.

Cameos varios

No contento con protagonizar decenas de juegos entre 1987 y 2015, hemos visto a Mega Man salir en otros juegos como personaje "invitado", tanto en juegos de la propia Capcom (en los *Marvel vs. Capcom, Onimusha: Blade Warriors...*) como de otras compañías (*Boktai, Super Smash Bros...*).

Apenas seis personas participaron en el desarrollo del primer *Rockman*, contando a su director Akira Kitamura, a Keiji Inafune (que aparece en los créditos como Inafuking) y a la mítica compositora Manami Matsumae (alias Chanchacorin), que ya puso música a otros clásicos de la compañía y que volvió a hacer un estupendo trabajo con *Mega Man*. Un momento... ¿hemos dicho *Mega Man*? Pues sí. Resulta que en su salto a occidente, a Joe Morici, uno de los responsables de Capcom USA, el nombre de Rockman le pareció "horrible" y por eso lo cambio a Mega Man, que es como conocemos al personaje y sus juegos en occidente.

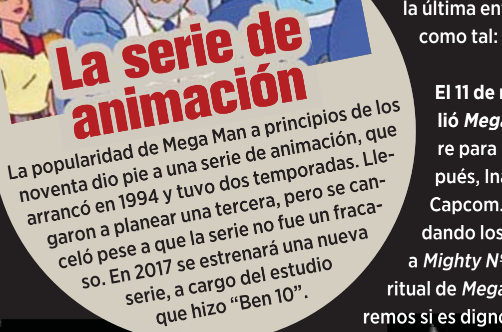
El primer *Mega Man* recaudó más de lo que los directivos de Capcom esperaban, lo que dio pie a una secuela para NES en la que Kitamura, Inafune y su equipo lo dieron todo. Para muchos es la mejor entrega de la serie. Y para Inafune también. Tanto, que no veía "necesario" sacar más entregas después de esta secuela. Y eso que él mismo acabaría dirigiendo y/o produciendo muchas de las entregas que vendrían en los años venideros...

La rama "canónica" continuó en NES hasta *Mega Man 6*. *Mega Man 7* ya salió para Super Nintendo y la octava entrega vio la luz en Saturn y PSone. Precisamente en esos años en Capcom buscaban "modernizar" la franquicia, rediseñando algunos aspectos y fruto de esa intención nació *Mega Man X*. Esta rama, ambientada en el futuro y protagonizada por el sucesor de Mega Man, conocido como X (aunque suele estar acompañado de otros personajes, como Zero), arrancó en Super Nintendo pero a partir de *Mega Man X3* están en PSone... hasta llegar a *Mega Man X7, X8* y *X Command Mission* ya en PS2.

Pero antes de que nuestro azulado héroe se estrene en PS2 tenemos que hablar de la rama *Legends*. Producidos también por Keiji Inafune, los *Mega Man Legends* eran aventuras de acción con toques roleros en entornos 3D. Esta rama, fruto de la "fiebre por lo poligonal" que nos invadió con PSone, no tuvo mucho continuidad (apenas dos entregas y una especie de "spin-off" llamado *The Misadventures of Tron Bonne*).

Otras ramas fuera de PlayStation sí han tenido más entregas, como por ejemplo *Megaman Zero* y *Battle Network* en Game Boy Advance, *Mega Man Star Force* en Nintendo DS... Si a todo ello le sumamos recopilatorios varios, entregas que no han salido de Japón, curiosidades como las recreativas... no nos extraña que la serie haya entrado en el Libro Guinness de los Récords como la más prolífica de la historia de los videojuegos. Y la franquicia aún no ha dicho su última palabra. Las plataformas de descarga digital (en nuestro caso, PS Store) han supuesto un auténtico bote salvavidas para *Mega Man*, que ha visto reeditados algunos de sus mejores juegos en ellas. Y no sólo eso. En 2008, y con la participación de nuevo de Keiji Inafune, se atrevieron a continuar la serie canónica en PS3 con *Mega Man 9*... 10 años después de la última entrega considerada como tal: *Mega Man & Bass*.

El 11 de marzo de 2010 salió *Mega Man 10* en el Store para PS3 y, meses después, Inafune abandonó Capcom. Ahora mismo está dando los últimos retoques a *Mighty Nº9*, el sucesor espiritual de *Mega Man*. En 2016 veremos si es digno de tal honor.



La serie de animación

La popularidad de Mega Man a principios de los noventa dio pie a una serie de animación, que arrancó en 1994 y tuvo dos temporadas. Llegaron a planear una tercera, pero se canceló pese a que la serie no fue un fracaso. En 2017 se estrenará una nueva serie, a cargo del estudio que hizo "Ben 10".

Needle Man
Otra de las creaciones del Dr. Willy en *Mega Man 3*. Está inspirado en el viejo Air Man, pero este lanza agujas

Magnet Man
Este peligroso Robot Master también nos espera en *Mega Man 3*. Ríete tú de Magneto, el supervillano de Marvel...

Drill Man
Los Big Daddy de *BioShock* son unos aprendices al lado de Drill Man, que no tiene uno sino TRES taladros.

Skull Man
Si se os ponen los pelos de punta cuando sale Skull Face en *MGSV* es porque no habéis visto a Skull Man.

Wave Man
Las columnas de agua y los arponazos son los "argumentos" que nos lanzará este Robot Master de *Mega Man 5*.

Mega Man en PlayStation

Aunque empezó antes de existir PlayStation y la saga tiene algunas ramas fuera de las consolas de Sony, el azulado héroe de Capcom se ha prodigado bastante por nuestras pantallas.



ABRIL • 1996

MEGA MAN X3

El primer juego de *Mega Man* en PlayStation fue una conversión tardía del último juego de la serie para 16 bits. Introduce personajes como Proto Man y el perro Rush. Esta versión no salió en EE.UU.

DICIEMBRE • 1996

MEGA MAN 8

El primer *Mega Man* "canónico" concebido para consolas de 32 bits. Además de algunos cambios en la jugabilidad, aprovecha el formato CD para meter vídeos y voces de una calidad superior.

20 • MARZO • 1997

MEGA MAN BATTLE & CHASE

Mega Man y sus compañeros protagonizaron su propio arcade de carreras estilo *Mario Kart* o *Crash Team Racing*. Nunca vio la luz en Estados Unidos.



1 • AGOSTO • 1997

MEGA MAN X4

Antes de empezar a jugar hay que elegir entre X o Zero y, a diferencia de lo que ocurre en otros juegos de esta rama, ya no se podrá cambiar de personaje una vez empezada la partida.

18 • DICIEMBRE • 1997

MEGA MAN LEGENDS

Capcom abandona su clásico esquema para proponernos un juego de acción 3D con toques roleros con el que la compañía buscaba que la serie "evolucionase".



25 • JUNIO • 1998

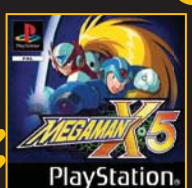
SUPER ADVENTURE ROCKMAN

Dirigido por Hayato Kaji, este juego en realidad es como una "película interactiva" en la que de vez en cuando hay que elegir entre varias opciones. Constaba de tres discos y nunca llegó a salir de Japón.

20 • ABRIL • 2000

MEGA MAN LEGENDS 2

El moderado éxito de la primera entrega de esta rama en 3D posibilitó está secuela que iba a haber sido lanzada también en Nintendo 64 y PC, pero al final fue exclusiva de PS.



30 • NOVIEMBRE • 2000

MEGA MAN X5

Aquí también podemos elegir controlar a X o a Zero, aunque, a diferencia de *Mega Man X4*, podemos cambiar de personaje al principio de cada nivel. Los nombres de los Mavericks son un guiño a la banda Guns'n Roses.



29 • NOVIEMBRE • 2001

MEGA MAN X6

Continúa la trama de *Mega Man X5* y está considerado como una de las entregas más flojas de la rama X. Keiji Inafune, su gran impulsor, ya no está involucrado y su idea era que la serie acabase en *X5*.



17 • JULIO • 2003

MEGA MAN X7

Primer juego de *Mega Man* en aparecer en PS2 y única entrega de la serie que combina los clásicos niveles 2D de acción y plataformas con secciones de desarrollo tridimensional (los gráficos son siempre poligonales).

22 • JUNIO • 2004

MEGA MAN ANNIVERSARY

PS2 recibió este recopilatorio con las 8 entregas de *Mega Man* y algún que otro interesante extra. Los juegos eran prácticamente idénticos a los originales.



27 • JULIO • 2004

MEGA MAN X COMMAND MISSION

Giro radical en la serie con este *Command Mission* que en lugar de proponernos un festival de acción y saltos nos ofrece un juego de rol por turnos. Aparte, introduce nuevos personajes.



5 • AGOSTO • 2004

ROCKMAN: POWER BATTLE FIGHTERS

Otro recopilatorio para PS2 de los dos arcades *The Power Battle* y *The Power Fighters*. Ambos juegos estaban como extra en *Anniversary Collection*. No llegó a salir de Japón.

7 • DICIEMBRE • 2004

MEGA MAN X8

Aunque los gráficos siguen siendo poligonales, en esta octava entrega no hay niveles de desarrollo en 3D sino que se vuelve al desarrollo de 2D clásico (lo que hoy llamaríamos desarrollo 2.5, vamos).

2 • MARZO • 2006

MEGA MAN POWERED UP

PSP recibió este "remake" del primer *Mega Man* con gráficos poligonales, y algunas añadidos, como meter a un par de Robot Masters nuevos para ponérnoslo aún más difícil.



10 • ENERO • 2006

MEGA MAN X COLLECTION

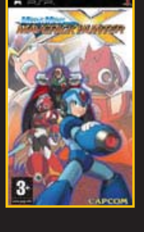
Las seis primeras entregas de la serie *X* reunidas en un pack para PS2 con *Battle & Chase* como extra. La versión de *Mega Man X3* es la de PlayStation. No llegó a salir en Europa.



15 • DICIEMBRE • 2006

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

Se trata de un "remake" del primer *Mega Man X* para PSP. Conserva su desarrollo en 2D, pero con gráficos tridimensionales e introduce algunos cambios (leves) en su jugabilidad.



25 • SEPTIEMBRE • 2008

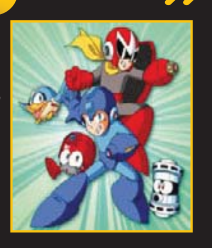
MEGA MAN 9

De un tiempo a esta parte, lo retro mola y por ello, más de 10 años después, la serie "canónica" tuvo su continuidad con este juego descargable que imita en estética y espíritu a los clásicos de NES.

9 • MARZO • 2010

MEGA MAN 10

Un par de años después salió el último *Mega Man* "canónico" hasta la fecha. Otro descargable con DLC (por ejemplo, para acceder a Bass, al tercer personaje jugable) que también fue producido por Keiji Inafune.



22 • ENERO • 2015

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

Otro recopilatorio con las seis primeras entregas de *Mega Man*, pero para PS4 y descargable. Incluye extras como el modo Desafío y la opción de escuchar toda la BSO (más de 100 melodías).



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM







1



NO



INGLÉS



INGLÉS





EL HÉROE **AZUL** CONQUISTA LA CONSOLA GRIS

Mega Man X4

No fue la primera, pero esta entrega dejó bien claro que el "buster" de Mega Man estaba lejos de apagarse en PlayStation.

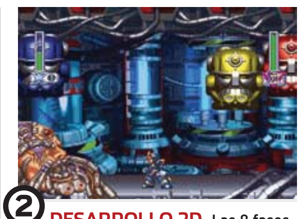
Lanzado en 1997, *Mega Man X4* llegó a PlayStation en uno de los momentos de mayor efervescencia en la historia de la saga. En un arco de pocos meses salieron a la venta *Mega Man 8*, este *Megaman X4*, el arcade de carreras *Battle & Chase* y el "experimento" *Mega Man Legends*, que trataba de renovar la saga colocándolo en un entorno poligonal tan de moda en aquellos años.

Afortunadamente, *Mega Man X4* no necesitó de grandes artificios para convencer a la parroquia de fans del azulado personaje. Con una futurista historia de fondo (en la que un misterioso personaje encapuchado logra que los Maverick Hunters y la Repliforce se peleen entre sí), tendremos que elegir el orden en el que nos enfrentamos a los 8 Maverick (así se llaman los enemigos finales en la rama *X*), y por ende, la fase en la que vamos a jugar. Pero antes de empezar, hay que elegir a nuestro protagonista entre Mega Man X y Zero y, a diferencia de lo que ocurre con otros ejemplos de la rama *X*, aquí no podremos cambiar de personaje al elegir la fase. Se elige a uno de los dos y se aguanta hasta el final. Por lo demás, ya os podéis imaginar que *Mega Man X4* es un juego de acción y saltos en 2D menos frenético que un *Metal Slug* o a un *Contra* pero con más recursos ofensivos. Cada Maverick tiene un poder y, cuando acabemos con él, podremos usar esa habilidad que será especialmente efectiva contra otro Maverick. Una idea que recuerda al juego "Piedra, Papel, Tijera" y que es santo y seña de la saga desde el primer *Mega Man*. Con un colorido apartado gráfico, BSO de Toshihiko Horiyama (un habitual de Capcom) y producido por Keiji Inafune, *Mega Man X4* sigue siendo disfrutable hoy en día si tienes paciencia con su dificultad. Por desgracia no está en nuestro Store (sí en el americano por 5,99$ para PS3) y el original de PSone PAL cuesta una pasta...

» DOS PROTAGONISTAS Y UNA ROBÓTICA CRUZADA



1 **ZERO O MEGA MAN X.** Hay que elegir entre uno de los dos antes de empezar y ya no puede cambiarse.



2 **DESARROLLO 2D.** Las 8 fases combinan acción y plataformas con una dificultad alta. Échale paciencia.



3 **MAVERICKS.** Cada jefe final tiene un poder. Cuando lo derrotemos, podremos usarlo contra los otros.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, David Alonso, Clara Castaño, Estela Villa, Luis Zamorano.

playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **13** DE NOVIEMBRE

» NOVEDADES
¡LLEGAN LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS PARA TU PS4!

No te pierdas los análisis de los juegos más esperados, desde *Fallout 4* a *Call of Duty Black Ops III*, pasando por *Assassin's Creed Syndicate*, *Juego de Tronos* o *Minecraft: Story Mode*.

» ESPECIAL
¡TODO SOBRE STAR WARS!

Además de analizar a fondo *Star Wars Battlefront*, os contaremos la historia de la saga galáctica... en las consolas PlayStation.

» REPORTAJE
LOS NUEVOS HEADSETS

Se nos vienen encima un montón de shooter alucinantes y un buen headset se hace imprescindible. Repasaremos todas las novedades.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

¡Nos hemos vuelto locos!



+



Por solo 36€ (gastos de envío incluidos)

- 12 números de Playmanía
- 12 números de Hobby Conolas
- 12 números de la edición digital*

*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.

Y con tu suscripción: Acceso a Club OZIO

Cientos de ofertas exclusivas para ti

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


MARVEL
UNCANNY X-MEN
DICE MASTERS
LOS HAS VISTO MUCHAS VECES EN TU PANTALLA.
AHORA PUEDES TENERLOS POR FIN EN TUS MANOS.
¡CONSIGUE TU EQUIPO DE SUPER HÉROES MARVEL
Y SALVA AL MUNDO!
Profesor X
Reclutando a jóvenes mutantes
Mística
Alias: tú
Si Mística ataca, obtiene el valor de ataque y todas las habilidades de ataque asociadas de un personaje rival.
SET DE INICIO
PARA 2 JUGADORES
UN JUEGO DE
MIKE ELLIOTT Y ERIC M. LANG
44 DADOS ESPECIALES
38 CARTAS
2 BOLSAS PARA DADOS
MARVEL.COM
DEVIR
Cíclope
Líder de campo
¡CONTIENE
2 dados y
2 cartas
por sobre!
DEVIR
@DevirIberia
facebook.com/deviriberia